Conqueror™
A.D. 1086
SIERRA®
STRATEGY

Conqueror

A.D. 1086

Inhalt

KAPITEL 1: EINLEITUNG

Das steht Ihnen zu Beginn zur Verfügung 1
Ziele von *Conqueror* 2

Kapitel 2: Installation

Conqueror installieren 3
Conqueror starten 5
Optionen-Menü 5

Kapitel 3: Tutorial

Turnier 7
Schwertkampf 8
Eroberungsgefechte 9
Schlachtfeld 10
Dorf 11
Strategie-Raum 12
Burgverwaltung 12
Kriegsplanung 13
Bauernhof, Dorf und Wald 13
Strategie-Karte 15
Ihr Schicksal erwartet Sie 17

Kapitel 4: Charaktergenerierung oder -wahl

Charaktergenerierungs-Bildschirm 18

Kapitel 5: Turniere

Turnier-Bildschirm 21
Lanzenstechen 21
Schwertkampf 22
Tribünen 25
Dorf 26

Kapitel 6: Dörfer

Das Dorf betreten 27
Die Schänke 27
Der Geldverleiher 28
Der Schmied 29
Waffen 29
Die Kirche 35

Kapitel 7: Strategie-Raum

Kriegsplanung 37
Verwaltung des Lehens 38
Burg 38
Bauernhof 38
Dorf 39
Wald 39
Sektion-Verwaltung-Bildschirme 39
Das Land betrachten 39
Icons plazieren 40
Geldprobleme 41
Kosten 41
Einkommenssteuern 41
Überblick-Bildschirme 42
Befehls-Bildschirme 43
Übersichtskarte 43
Verwaltung des Lehens verlassen 43

Kapitel 8: Durch England reisen

Strategie-Karte 44
England betrachten 47
So bewegen Sie sich auf der Hauptkarte 47
Zeit- und Terrain-Modifizierungen der Reisegeschwindigkeit 48
Reisebefehle 48

Kapitel 9: Kriegführung und Eroberungsgefechte

Zu Ihrer Armee stoßen und sie verlassen 50
Schlachtfeld 50

Arten von Truppen 50
Formationen wählen 51
Schlachtfeld-Bildschirm 51
Truppen befehligen 52
Eroberungsgefechte 53
Direkte Perspektive 54
Ihren Charakter steuern 54
Anzeige von Informationen am unteren Rand 56
Aktuelle Nachrichten 56
Befehle 56
Gesundheitszustandsanzeige 56
Karte auf der rechten Seite 57
Rüstungsstärke 57
Waffe 57
Vermögen 57
Karten-Anzeige 58
Schlacht um London 58
Strategische Tips 59

Anhang A: Problemlösungen

Probleme und Lösungen 60
Eine Boot-Diskette erstellen 61
VESA-Treiber installieren 61

Anhang B: Kundendienst

Technischer Kundendienst 62
Kundendienst 63

Anhang C: Quellenangaben

Quellenangaben 67

Anhang D: Mitwirkende

Mitwirkende 69

Anhang E: Index

Index 73

KAPITEL 1

Einleitung

Conqueror: A.D. 1086 erhält seinen Namen von William the Conqueror (Wilhelm dem Eroberer). Im Jahr 1086 n.Chr. ordnete Wilhelm den Domesday-Zensus an, in dem alle englischen Siedlungen, ihre Einwohner und Betriebe erfaßt wurden. In der Welt von *Conqueror: A.D. 1086* spiegeln sich nicht nur die Domesday-Informationen wider, sondern auch die Skrupellosigkeit der normannischen Ritter und ihr unstillbares Verlangen nach Macht, Geld und Land. Willkommen in einer Welt und einer Zeit voller Herausforderungen und Aufregung. In diesem Land können Sie:

- Mit der Lanze auf den Turnierplatz reiten, wo es Wetten, Schwertkampf, Preise gibt, Damen hofiert werden möchten und Ehre errungen werden kann.
- Ein Imperium und seine Siedlungen, den Handel, die Ressourcen und die Einwohner aufbauen.
- In einer Karte von England auf Kriegszug gehen, deren Counties, Burgen und Ländereien auf den tatsächlichen Domesday-Aufzeichnungen beruhen.
- Benachbarte Lehen angreifen und erobern, um das eigene Einflußgebiet zu vergrößern.
- Den Drachen bekämpfen und erschlagen.
- Den englischen Thron usurpieren und König werden.

Das steht Ihnen zu Beginn zur Verfügung

Sie beginnen *Conqueror: A.D. 1086* als achtzehnjähriger, gerade zum Ritter geschlagener Jüngling, dem alles zur Verfügung steht, was man zum Aufbau eines Vermögens braucht. Dies besitzen Sie:

- Ritter-Schwert
- Dolch
- Gefüttertes Wams
- Fußsoldatenhelm
- Turnierschild
- Geldbörse mit 240 bis 1240 Schillingen
- Kleines Lehen

Bei Ihrem Versuch, zu Macht und Geld zu kommen, können Sie alles verkaufen, versetzen oder ausgeben außer Ihrem Dolch. Die Welt von *Conqueror* ist so gefährlich, daß Sie sich niemals von Ihrem Dolch trennen dürfen.

Ziele von *Conqueror*

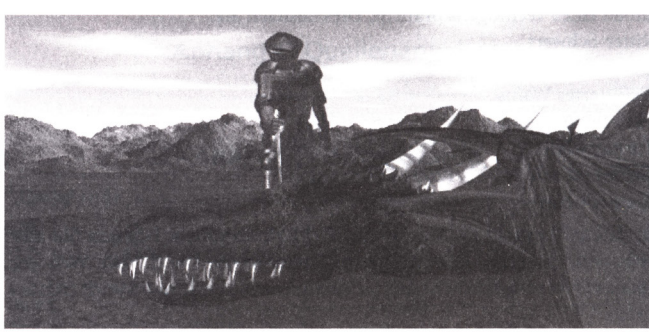
Ihr Ziel ist es, die Königskrone oder den Titel 'Favorit des Königs' zu erlangen, bevor Sie 30 Jahre alt sind, denn dann werden Sie in den Ruhestand geschickt. Um dieses Ziel zu erreichen, müssen Sie nach einer der folgenden Taktiken vorgehen:

Erobern und plündern

Sie können Macht, Vermögen und Land erringen, indem Sie eine Armee aufbauen und die Burgen von Lords und Overlords übernehmen. Es ist zwar schwieriger, die Burg eines Overlords zu erobern als die eines Lords, aber dafür lohnt es sich auch mehr. Wenn Sie die Burg eines Overlords erobern, gehören Ihnen damit auch alle die kleineren Lehen, die innerhalb des County dieses Overlords liegen. Wenn Sie die Burg eines Lords erobern, gehört Ihnen nur das Lehen dieses Lords. Falls Sie mächtig genug werden, möchten Sie sich vielleicht der ultimativen Herausforderung stellen: London überfallen und Ihre Armee gegen die Armee des Königs antreten lassen. Eine falsche Bewegung bei einer Schlacht oder einem Gefecht könnte Ihren Tod bedeuten. Wenn Sie jedoch klug und entschlußkräftig sind, Nerven wie Stahl haben und Ihr Spiel häufig abspeichern, können Sie die Königskrone erringen.

Töten Sie den Drachen

Sie können Reichtum, Macht und den Titel "Favorit des Königs" (die höchste Ehre des Landes) erringen, indem Sie den todbringenden Drachen finden und erschlagen, der England bedroht. Sie können Ihre Erfolgschancen erhöhen, wenn Sie mit Turnierteilnehmern sprechen, um wertvolle Informationen zu sammeln, wie man den Drachen finden und ihn besiegen kann.



KAPITEL 2

Installation

Damit *Conqueror* funktioniert, muß Ihr Computer mit mindestens 8 Megabyte (MB) RAM und wenigstens 528 Kilobyte (KB) freiem Grundspeicher ausgestattet sein.

Falls Sie Probleme haben, Ihr System so zu konfigurieren, daß es den nötigen freien Speicherplatz zur Verfügung stellt, sollten Sie das Sierra-INSTALL-Programm (DOS) oder Setup-Programm (Win 95) benutzen, um eine Boot-Diskette zu erstellen. In den meisten Fällen konfiguriert die Boot-Diskette Ihr System so, daß genügend freier Speicherplatz für das Spielen von *Conqueror* zur Verfügung steht, und zwar ohne daß Sie eine Veränderung Ihrer normalen Start-Dateien riskieren. Weitere Informationen finden Sie im Abschnitt "Eine Boot-Diskette erstellen" auf Seite 61.

Conqueror installieren

In diesem Abschnitt wird beschrieben, wie man *Conqueror* installiert, damit es unter DOS oder von der "DOS-Box" aus unter Windows 95 funktioniert. Diese Anleitung geht davon aus, daß Ihr CD-ROM-Laufwerk D: und Ihre Festplatte C: ist. Falls nicht, ersetzen Sie bitte D: und C: mit den entsprechenden Laufwerksbuchstaben.

Installation unter DOS

1. Nachdem Sie Ihre Maschine gestartet haben, legen Sie die Conqueror-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
2. Geben Sie d: ein, und drücken Sie [Enter].
3. Geben Sie install ein, und drücken Sie [Enter].
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Im Abschnitt "Sound-Einstellung" finden Sie Informationen, wie Sie Ihre Soundkarte einstellen.

Installation unter Windows 95

1. Starten Sie Windows 95.
2. Legen Sie die *Conqueror*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk.
3. Falls das Spiel noch nicht installiert wurde, werden Sie gefragt, ob Sie es nun installieren möchten. Um mit der Installation fortzufahren, klicken Sie erst auf "Ok" und dann auf "Install", sobald dies erscheint.
4. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm. Im Abschnitt "Sound-Einstellung" finden Sie weitere Informationen.

Sound-Einstellung

Sobald die Spieldateien installiert sind, werden Sie gebeten, die Soundeffekte und die Musik für Ihren Computer einzustellen.

1. Markieren Sie "Sound-Einstellung", und drücken Sie [Eingabe].
2. Markieren Sie "Autom. Sound-Einstellung", und drücken Sie [Eingabe].
3. Folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm, um die Einstellungen zu testen.
4. Sobald die Einstellungen funktionieren, markieren Sie "Sound-Install verlassen", um die Einstellungen zu speichern und zurückzukehren.

Falls der Auto-Konfigurations-Prozeß auf Ihrem Computer nicht funktioniert, stellen Sie Ihre Soundkarten- und Midi-Konfigurationen mit Hilfe der Manuell-Optionen ein. (In der Dokumentation Ihrer Soundkarte finden Sie deren spezielle Einstellungen).

Schlachtfeld-Einstellungen

Falls Ihnen diese Option zur Verfügung steht, kann Ihr Monitor den Schlachtfeld-Bildschirm in einer Auflösung darstellen, die höher als 640x480 liegt.

1. Wählen Sie "Schlachtfeld-Einstellungen".
2. Wählen Sie die höchste Auflösung, die Ihr Monitor unterstützt, und testen Sie sie.
3. Wenn Sie fertig sind, wählen Sie "Schlachtfeld-Einstellungen verlassen" und drücken [Eingabe].

Um die Einstellungen abzuschließen, markieren Sie "Install/Setup verlassen" und drücken [Eingabe].

Einstellung für langsame Maschinen

Wenn Sie einen 486/33 oder langsameren Computer besitzen, müssen Sie auch Ihre CONQUER.INI-Datei modifizieren.

1. In Ihrem Verzeichnis c:\sierra\conquer tippen Sie edit conquer.ini und drücken [Eingabe].
2. Suchen Sie die Zeile "SLOWMACHINE=FALSE". Ändern Sie diese in SLOWMACHINE=TRUE.
3. Im Datei-Menü klicken Sie auf "SPEICHERN" und dann auf "ZURÜCK ZU DOS". Nun ist Ihr System richtig eingestellt, damit Sie *Conqueror* spielen können.

Conqueror beginnen

Unter DOS

1. Starten Sie Ihren Computer, und legen Sie die *Conqueror*-CD ein, falls dies noch nicht geschehen ist.
2. Wechseln Sie in Ihr *Conqueror*-DOS-Verzeichnis. (Beispiel: Tippen Sie cd \sierra\conquer, und drücken Sie [Eingabe])
3. Tippen Sie conquer, und drücken Sie [Eingabe], um das Spiel zu starten.

Unter Windows 95

1. Starten Sie Windows 95. (Hinweis: *Conqueror* unterstützt kein Windows 95-Multitasking. Verlassen Sie alle anderen Windows 95-Programme, bevor Sie *Conqueror* starten, damit es nicht zu Abstürzen und ähnlichen Problemen kommt.)
2. Legen Sie die *Conqueror*-CD in Ihr CD-ROM-Laufwerk. Wenn Sie gefragt werden, ob Sie das Land erobern möchten, klicken Sie auf "Ok."

Falls Sie Probleme bei Start oder Benutzung des Spiels haben, schauen Sie im Abschnitt Problemlösungen auf Seite 60 nach oder lesen die README-Datei auf der CD oder im Sierra-Setup-Programm.

Optionen-Menü

Wenn Sie *Conqueror* zum ersten Mal starten, sehen Sie einen Titel-Bildschirm, einen Intro-Film und die Liste der Mitwirkenden. Ins Optionen-Menü gelangen Sie mit Druck auf [Esc]. Im Optionen-Menü können Sie Spiele starten und speichern, trainieren und die Spieleinstellungen verändern.

Zurück zu DOS — Sie verlassen Conqueror und kehren zu Ihrem Betriebssystem zurück.

CD-Musik — Wenn AN, wird verfügbare CD-Musik abgespielt.

Sound-FX — Wenn AN, werden verfügbare digitalisierte Soundeffekte abgespielt.

Digit. Sprache — Wenn AN und richtig konfiguriert, wird digitalisierte Sprache abgespielt.

Übung — Klicken Sie auf Training, um Ihre Fertigkeiten auf dem Turnierplatz, beim Schwertkampf, bei der Kriegführung auf dem Schlachtfeld oder Eroberungsgefechten zu verfeinern. Im Tutorial finden Sie weitere Infos.

MIDI-Musik — Wenn AN und richtig konfiguriert, wird Midi-Musik

abgespielt.

Animation — Wenn AN, werden an Schlüsselstellen animierte Sequenzen abgespielt.

Neues Spiel — Klicken Sie auf "Neues Spiel", um eine neue Partie Conqueror: A.D. 1086 zu starten.

Laden — Klicken Sie auf "Laden", um ein früher gespeichertes Spiel weiterzuspielen. Auf einem Bildschirm können Sie unter bis zu fünf zuvor abgespeicherten Spielen wählen.

Speichern — Klicken Sie auf "Speichern", um ein laufendes Spiel abzuspeichern. Sie können bis zu fünf Spiele abgespeichert haben. Hinweis: Sie können bevor, aber nicht während eines Turniers oder Kampfes speichern.

Mitwirkende — Wenn AN, wird die Liste der Mitwirkenden zu Beginn jedes Spiels abgespult.

Film — Wenn AN, wird der Intro-Film zu Beginn jedes Spiels abgespielt.

Weiter — Wenn Sie auf "Weiter" klicken, verlassen Sie den Optionen-Bildschirm und kehren zu einem geladenen laufenden Spiel zurück.

In den meisten Teilen des Spiels kehren Sie mit [Alt]-[o] zum Optionen-Menü zurück.

KAPITEL 3

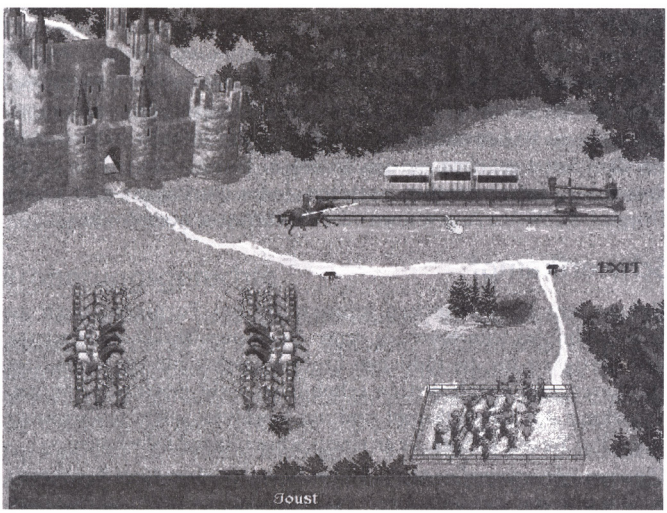
Tutorial

In diesem Kapitel werden Sie durch fast alle Hauptbildschirme von *Conqueror: A.D. 1086* geführt.

Um das Tutorial durchzuarbeiten, folgen Sie den kursiv gedruckten Anweisungen.

Im Optionen-Menü klicken Sie auf "Training".

Sie beginnen mit einem vorgewählten Charakter.



Lanzenstechen

Im Spiel wird Ihr Charakter auf Turniere eingeladen, in denen Lanzenstechen ein wichtige Rolle spielt. Sie können nicht nur wetten und erhebliche Geldsummen durch Ihre meisterliche Beherrschung der Lanze einstreichen, sondern auch die Gunst der lieblichen Damen auf den Tribünen erringen, indem Sie deren Farben tragen und zu deren Ehre antreten.

Im Trainingsbildschirm klicken Sie auf den Turnierplatz.

Der Trainingsbildschirm für das Lanzenstechen erscheint mit einer Übungspuppe. Die Mitte des Schilds ist Ihr Ziel.

Klicken Sie, um Anlauf zu nehmen. Mit der Maus bringen Sie Ihre Lanze in Position. Während Sie heranreiten, bringen Sie die Spitze Ihrer Lanze auf eine Höhe mit dem Ziel, schwingen dann herein und hinüber, um das Ziel in der Mitte zu treffen, wenn Sie dran vorbeikommen.

Das Ergebnis wird darunter angezeigt, dazu gibt Ihnen Ihr Knappe Tips, falls der Versuch danebenging.

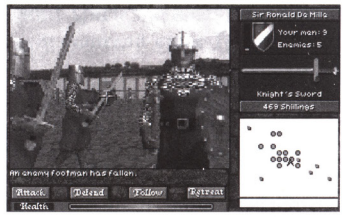
Um diesen Lanzen-Bildschirm zu verlassen, klicken Sie mit der Maus. Möchten Sie es nochmals versuchen, klicken Sie einfach nochmals auf den Turnierplatz.

Wenn Sie hier an Ihren Fähigkeiten im Lanzenstechen feilen, ersparen Sie sich verlorene Wetten und verlorene Gunst, indem Sie nicht mehr so leicht aus dem Sattel gehoben werden. In einem Turnier können Sie bis zu dreimal im Lanzenstechen antreten. Jeder Durchgang gibt Ihnen Gelegenheit, Wetten zu gewinnen oder die Damen zu beeindrucken.

Schwertkampf

Neben dem Lanzenstechen können Sie bei Turnieren auch an Schwertkämpfen teilnehmen, in denen Sie in ungefährlicher Umgebung Ihre Fertigkeit für die tödlichen Eroberungsgefechte von *Conqueror* trainieren und durch Wetten erhebliches Geld gewinnen können. Teilnehmer am Schwertkampf sind nur bewußtlos, nicht tot, wenn sie fallen. Pro Turnier können Sie an einem Schwertkampf teilnehmen.

Um einen Schwertkampf zu starten, klicken Sie auf das eingezäunte Kampfareal.



Beim Schwertkampf befinden Sie sich in der direkten Perspektive im Kampfareal. Sie bewegen Ihren Charakter mit Hilfe der Maus oder der Pfeiltasten.

Sie drücken die Pfeiltasten oder plazieren den Cursor an verschiedenen Teilen des Bildschirms und drücken die linke Maustaste. Achten Sie darauf, wie

Beim Schwertkampf führen Sie eine Gruppe von Rittern an. Diejenigen, die auf Ihrer Seite kämpfen, tragen Ihre Farben. Sie können die Aktionen dieser Ritter über die Befehle am unteren Bildschirmrand steuern.

Klicken Sie auf "Angriff", damit Ihre Mitstreiter den am nächsten befindlichen Feind angreifen.

Auf der kleinen Karte unten rechts sehen Sie die einzelnen Positionen und Bewegungen.

Nähern Sie sich einem gegnerischen Ritter. Greifen Sie den Ritter mit einem Druck auf die [Ctrl]-Taste an oder indem Sie den Cursor über ihn steuern und dann mit der rechten Maustaste klicken. Greifen Sie so lange an, bis Ihr Gegner fällt.

Der Schwertkampf ist zu Ende, sobald entweder Sie oder alle gegnerischen Ritter fallen. Die Grundtaktik werden Sie bald verinnerlicht haben: Zuschlagen und bewegen, den Rücken freihalten und versuchen, dem Gegner immer zahlenmäßig überlegen zu sein. Setzen Sie alle Ihre Männer ein! (S. Kapitel 5 für zusätzliche Informationen.)

Gehen Sie aus dem Schwertkampf als Sieger hervor, drücken Sie [j] für Ja, um zum Trainingsbildschirm zurückzukehren. Auch hier verbessert intensives Training Ihre Leistung beim Turnier.

Eroberungsgefechte

Um die gefährlichere Version des Schwertkampfs, das Eroberungsgefecht, zu trainieren, klicken Sie auf die Burg oben rechts. Taktiken und Fertigkeiten ähneln bei einem Gefecht zwar denen eines Schwertkampfs, aber das Ziel ist ein anderes: Sie wollen jetzt nicht nur eine Wette gewinnen, sondern die Verteidiger der Burg vernichten und so das Lehen für sich gewinnen. Der Kampf ist härter und schmutziger — Sie werden es mit Hinterhalten, Armbrustschützen und anderen Unannehmlichkeiten zu tun bekommen.

Wenn das Gefecht beginnt, befehlen Sie Ihren Männern den Angriff und entledigen sich der ersten Verteidiger.

Beachten Sie, daß die Karte unten rechts vollständiger wird, je mehr Sie sich umschauen. Die Karte hilft Ihnen, die gesamte Burg zu durchkämmen und versprengte Verteidiger oder versteckte Schätze zu finden.

Um einen Raum zu verlassen, stellen Sie sich mit dem Gesicht zur Tür und klicken mit der rechten Maustaste oder drücken die Leertaste. Die Tür bleibt offen. Befehlen Sie Ihren Männern zu folgen, wenn Sie so nach und nach alle Räume säubern. Mit einem Rechtsklick oder Druck auf die Leertaste nehmen Sie gefundene Gegenstände auf.

Essen und Trinken bringt Sie wieder auf die Beine, wenn Sie müde oder verwundet sind. Gefundene Waffen/Ausrüstungsgegenstände finden ihren Weg in Ihr Inventar (Sie können aber nur jeweils einen Typ jedes Gegenstandes bei sich tragen). Erbeutetes Gut (Münzen und Edelsteine) vergrößert Ihren Reichtum. *Klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Fässer und Vasen — möglicherweise finden Sie darin weiteres Beutegut oder Nahrung.*

Das Gefecht ist vorbei, wenn Sie alle Verteidiger oder deren Anführer eliminiert haben (oder wenn Sie sich zurückziehen oder selbst fallen). Vergessen Sie bei einem echten Gefecht nie, alle Räume zu durchsuchen, bevor Sie die Burg verlassen. Training wird hier Ihr Leben retten! *Kehren Sie zum Training-Bildschirm zurück.*

Schlacht

Wenn Ihre Truppen außerhalb einer Burg auf eine andere Armee treffen, kommt es zu einer Schlacht. Hier schlagen sich die Hellebardiere, Schwertkämpfer und Ritter, die Sie unter Ihren zur Verfügung stehenden Untertanen rekrutiert haben, mit denen Ihres Gegners. Das Resultat ist in den meisten Fällen ein ziemliches Gemetzel. Aber mit zahlenmäßig überlegenen Truppen, geschicktem Taktieren und Glück können Sie die Chancen für Ihre Seite verbessern.

Klicken Sie auf das Krieg-Fenster am unteren linken Bildschirmrand.

Der Formationen-Bildschirm erscheint, in dem Sie die Aufstellung Ihrer Armee zu Beginn einer Schlacht bestimmen können.

Wählen Sie die Schlachtlinien-Formation.

Der Schlachtfeld-Bildschirm erscheint. Schauen Sie sich die feindlichen Kräfte an, um Ihre Taktik festzulegen. Sie können die Initiative ergreifen und auf den Feind zugehen oder warten, daß er zu Ihnen kommt. Sie schicken am besten Ihre Hellebardiere gegen die feindlichen Ritter, Ihre Schwertkämpfer gegen die feindlichen Hellebardiere und Ihre Ritter gegen die feindlichen Schwertkämpfer. Ziehen Sie möglichst an jedem Angriffspunkt größere Truppen zusammen.

Vor Beginn einer Schlacht geben Sie einzelnen Einheiten Befehle, indem Sie mit der linken Maustaste auf die Einheit klicken und dann mit der rechten auf die Stelle, zu der die Einheit gehen soll. Für kurze Zeit erscheint eine weiße Linie, die anzeigt, daß Ihre Befehle erhalten wurden. Sie können über die Tastatur Befehle auch an eine ganze Truppenart erteilen: Drücken

Sie [h] für Hellebardiere, [k] für Ritter und [s] für Schwertkämpfer.

Klicken Sie auf "Start", damit der Kampf beginnt

Sie können die Schlacht jederzeit anhalten, indem Sie auf [p] drücken.

Es ist ziemlich unwahrscheinlich, daß der Feind mit Ihnen und Ihren Plänen kooperiert, daher müssen Sie Ihren Männer ständig neue Befehle erteilen. Die Schlacht ist beendet, wenn der letzte Mann auf einer oder der anderen Seite gefallen ist. Wenn es so aussieht, als wäre die Schlacht verloren, klicken Sie auf den „Rückzug"-Button. Falls Sie bis zum bitteren Ende kämpfen, klicken Sie, um den Schlacht-Bildschirm zu verlassen.

Nach einigen Übungsschlachten werden Sie schnell feststellen, daß die einzige Garantie, eine Schlacht zu gewinnen, in zahlenmäßiger Übermacht besteht, und selbst dann sind Ihre Verluste oft sehr schwer. Vielleicht ziehen Sie es deshalb vor, Schlachten zu vermeiden, wenn es sich irgendwie einrichten läßt.

(In Kapitel 9 finden Sie weitere Informationen.)

Jetzt haben Sie alle Kampf-Modi von Conqueror kennengelernt. Kümmern Sie sich nun um Ihr Heimatdorf, und bauen Sie Ihr Lehen auf.

Verlassen Sie den Training-Bildschirm, und kehren Sie ins Optionen-Menü zurück. Klicken Sie auf "Neues Spiel", und wählen Sie dann "Vorgegebenen Charakter wählen". Wählen Sie Sir Spencer Goodman, einen reichen, starken und tugendsamen Mann als Ihren Start-Charakter. Nachdem Sie zum Ritter geschlagen wurden, sehen Sie Ihr Heimatdorf.

Dorf

In einem Dorf können Sie Waffen beim Schmied (so vorhanden) kaufen, beim Geldverleiher Bares borgen, ein Schwätzchen mit den Gasthausbesuchern halten oder sich mit dem Priester in der Kirche unterhalten.

Nehmen Sie sich ein paar Minuten Zeit, um Ihr Dorf kennenzulernen. Zeigen Sie einfach auf ein Haus und klicken Sie, um es auszuwählen, unterhalten Sie sich, untersuchen Sie die Waffen des Schmieds usw.

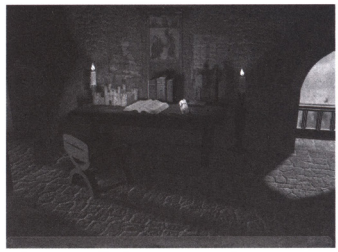
Wenn Sie bereit sind, klicken Sie auf das "Reisen"-Zeichen, um in die Strategie-Karte zu gelangen.

Die Strategie-Karte erscheint in Ihrer Heimatburg.

Sobald Sie ankommen, erhalten Sie diesen oder einen ähnlichen Befehl von Ihrem Overlord: "Heben Sie eine Armee aus, und machen Sie sie kampfbereit. Eine Freischärlerbande macht das Reich unsicher. Eliminieren Sie sie ..."

Klicken Sie einmal, um den Erhalt des Befehls zu bestätigen.

Strategie-Raum



Klicken Sie auf das Wort "Home" am Bildschirmrand links unten, um in den Strategie-Raum zu gelangen.

Der Strategie-Raum ist das Zentrum, in dem Entscheidungen betreffs Verwaltung des Lehens umgesetzt werden, darunter fallen auch die Befestigung Ihrer Burg und die Aufstellung einer Armee. Wenn Sie die verschiedenen Gegenstände in diesem Raum anklicken, wechseln Sie in die Bildschirme, in denen Sie die ihr Lehen betreffenden Entscheidungen umsetzen können. Es ist absolut notwendig, die Befehle des Königs zu befolgen. Aber bevor Sie eine Armee aufstellen können, um die Freischärler zu bekämpfen, müssen Sie erst einmal Ihr Lehen aufbauen und stark werden lassen. (In Kapitel 7 finden Sie weitere Informationen.)

Burgverwaltung

Klicken Sie auf das Burgmodell auf dem Schreibtisch.

Im Burgverwaltung-Bildschirm bauen Sie eine Burg, mit deren Hilfe Sie Ihr Lehen gegen feindliche Armeen schützen können.

Auf der linken Seite des Burgverwaltung-Bildschirms klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Wort "Tower".

Das Wort "Tower" wird rot markiert.

Bewegen Sie Ihren Cursor auf die rechte Seite des Bildschirms, wo das Land gezeigt wird. Ein Icon des gewählten Bauwerks erscheint. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, bis Sie den Turn finden, der Ihnen am besten gefällt.

Entscheiden Sie, wo das Bauwerk stehen soll. Sie können das Land erst planieren und dann bauen oder sofort bauen (die Kosten fürs Planieren sind dann mit eingerechnet).

Plazieren Sie Ihren Cursor am rechten und linken Rand. Sie sehen, wie die Abbildung Ihres Landes scrollt.

Drücken Sie [v], um alles Land anzuzeigen, das sich für den Bau Ihrer Burg eignet.

Plazieren Sie Ihren Cursor auf einem Stück Land, auf dem keine Bäume wachsen, und klicken Sie dann mit der linken Maustaste.

Drücken Sie nochmals [v], um wieder zum geteilten Bildschirm zurückzukehren.

Der Turm entsteht am gewünschten Ort. Möchten Sie ein Bauwerk entfernen, das Sie früher angelegt haben, klicken Sie auf den Namen dieses Bauwerks und bewegen den Cursor dann zu dem Icon, das entfernt werden soll. Ein grüner Diamant wird angezeigt. Mit einem Linksklick entfernen Sie das Bauwerk.

Außer für Arbeit am Bau können Sie Leibeigene auch zu Arbeiten in Ihrem Lehen heranziehen.

Klicken Sie in der linken Anzeige auf die Position, die Sie besetzen möchten. Wenn Sie Leute anheuern, setzen Sie kein Icon auf das Land.

Klicken Sie auf "Ok".

Conqueror speichert Ihre Entscheidungen ab und bringt Sie zurück in den Strategie-Raum.

Kriegsplanung

Um Ihre ersten Armeen aufzustellen, klicken Sie auf den Soldaten, der auf dem Schreibtisch des Strategie-Raums steht.

Der Kriegplanung-Bildschirm erscheint.

Stellen Sie eine Armee mit drei Kompanien auf: Rekrutieren Sie mit einem Linksklick jeweils einen Schwertkämpfer, einen Hellebardier und einen Ritter.

Das sollte dicke reichen, um die Freischärler zu besiegen. Denken Sie immer daran, daß Leibeigene, die zum Kriegsdienst herangezogen wurden, nicht für Arbeiten zur Verfügung stehen und umgekehrt.

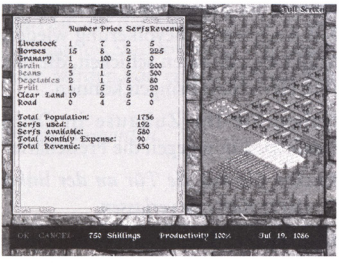
Klicken Sie auf "Ok", um zum Strategie-Raum zurückzukehren.

Bauernhof, Dorf und Wald

Jedes Spiel beginnt im März — dem Monat, in dem gepflanzt wird. Bevor Sie losziehen, um Briganten zu jagen oder Turniere zu bestreiten, müssen Sie erst einmal die Ernte auf den Weg bringen, oder Ihre Untertanen hungern im nächsten Winter.

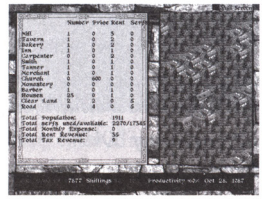
Klicken Sie das linke Buch an, um zum Bauernhof zu gehen.

Roden Sie ein Dutzend oder mehr Landparzellen, und pflanzen Sie dort verschiedene Feldfrüchte. (Sie können anpflanzen, ohne vorher zu planieren — die Rodungskosten werden dann eingerechnet.)



Getreide versorgt die Mühlen und Bäckereien Ihres Dorfs. Bohnen füllen die Mägen der Bevölkerung und düngen den Boden. Vieh wird für die Gerber benötigt, und Pferde bringen ständig Geld für Ihren Beutel.

Klicken Sie auf "Ok", um Ihre Entscheidungen abzuspeichern und zum Strategie-Raum zurückzukehren.



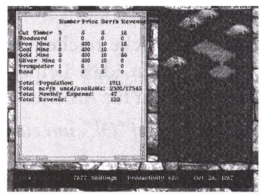
Klicken Sie nun auf das mittlere Buch, um Ihr Dorf zu besuchen.

Beginnen Sie damit, etwa ein Dutzend Landparzellen zu planieren, und bauen Sie ein paar Häuser.

Je mehr Häuser Sie besitzen, desto schneller kann Ihre Bevölkerung wachsen. Mit einer großen Bevölkerung stehen Ihnen viele Arbeitskräfte zur Verfügung, mehr Steuerzahler und eine große Armee.

Bauen Sie Einrichtungen, die der Bevölkerung dienen: Mühle, Bäckerei, Schmiede usw.

Klicken Sie auf "Ok", um Ihre Entscheidungen abzuspeichern und zum Strategie-Raum zurückzukehren. Klicken Sie nun auf das rechte Buch, um Ihren Wald zu sehen.



Wenn Sie Holz schlagen und (falls Sie sich dies leisten können) Minen graben, können Sie die Handwerker Ihres Dorfes mit Rohmaterialien versorgen und damit hübsch sprudelnde Einnahmequellen erschließen.

Lassen Sie einige Leibeigene Holz schlagen. Klicken Sie auf "Ok", um Ihre Entscheidungen abzuspeichern und zum Strategie-Raum zurückzukehren.

Über diese Bildschirme können Sie eine gute ökonomische Grundlage schaffen. Sobald Ihr Einkommen steigt, können Sie bessere Waffen kaufen, um damit Ihre Chancen in Kämpfen und Turnieren zu verbessern. Mit wachsender Bevölkerung wiederum können Sie mehr Leibeigene auf Militärexpeditionen schicken, die dann ihrerseits reiche neue Lehen unter Ihre Herrschaft bringen können..

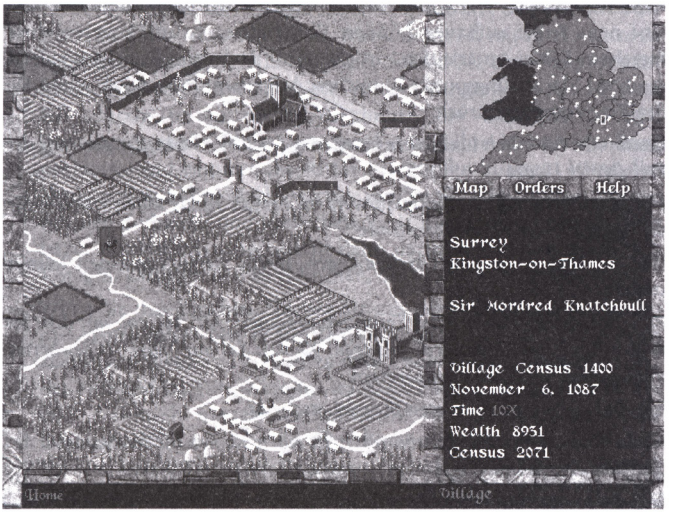
Haben Sie Ihr Zuhause in Ordnung gebracht, können Sie eine Strafexpedition gegen die Freischärler ausrichten.

Klicken Sie auf die Tür an der linken Seite des Strategie-Raums, um die Strategie-Karte zu verlassen.

Drücken Sie [Alt]-[o], um in den Optionen-Bildschirm zu gelangen. Speichern Sie Ihr laufendes Spiel ab, und klicken Sie auf "Resume" (Weiterspielen).

Strategie-Karte

Die Strategie-Karte erscheint mit dem Icon Ihres Charakters, das durch einen von einem einzelnen Mann getragenen Schild dargestellt wird, und dem Icon Ihrer Armee, wo der Schild von drei Männern gehalten wird.



Gehen Sie zu Ihrer Armee, indem Sie mit der rechten Maustaste auf das Armee-Icon klicken.

In einem Textfenster werden Sie gefragt, ob Sie zu Ihrer Armee gehen möchten. Sie können sich einer Armee nur dann anschließen, wenn das Icon Ihres Charakters sich in der Nähe eines Icons Ihrer Armee befindet.

Klicken Sie auf "Yes" (Ja).

Den Aufenthaltsort der Briganten finden Sie auf der kleinen Karte in der oberen rechten Ecke des Bildschirms. Ihr eigener Standort wird von einem blauen Charakter markiert, die Briganten werden von einem weißen, sich bewegenden Charakter repräsentiert.

Finden Sie die Standorte Ihrer Armee und der Briganten.

Um das Icon Ihres Charakters durch England zu bewegen, müssen Sie ihm einen Weg bauen, indem Sie mit Linksklicks die gewünschte Route markieren. Mit jedem Klick zeigt eine Reihe von Kugeln den gewählten Weg. Ihr Icon reist von einer Kugel zur nächsten, bis es das Ende des Weges erreicht. Da die Anzahl der Kugeln begrenzt ist, muß das Icon, wenn diese Grenze erreicht ist, bis zur letzten Kugel reisen, bevor Sie ihm eine neue Reihe aufbauen können. Sollte Ihnen beim Plazieren einer Kugel ein Fehler unterlaufen, drücken Sie [Backspace], um den zuletzt gesetzten Markierungspunkt zu löschen. Mit einem Rechtsklick setzen Sie den Pfad komplett zurück.

Bestimmen Sie durch Linksklicks einen Weg für Ihre Armee, der den Weg der Freischärler kreuzt.

Mit Linksklicks auf den Zeitfaktorwert im Fenster rechts unten erhöhen Sie die Reisegeschwindigkeit Ihres Icons.

Wir empfehlen, Ihr Spiel zu speichern, bevor Sie sich in einen Kampf stürzen.

Zum Speichern geben Sie das Tastaturkommando [Alt]-[o] ein, mit dem Sie in den Optionen-Bildschirm gelangen. Klicken Sie auf "Save" (Speichern), um das laufende Spiel abzuspeichern.

Ein Bildschirm mit mehreren Flaggen erscheint.

Klicken Sie auf eine Flagge, und geben Sie einen Namen für das Spiel ein, das Sie speichern möchten.

Sie kehren zum Optionen-Bildschirm zurück.

Klicken Sie auf "Resume" (Weiterspielen), um zu Ihrem laufenden Spiel zurückzukehren.

Sobald Ihr Icon in die Nähe der Briganten gelangt, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Freischärler-Icon.

Klicken Sie auf "Yes" (Ja). Damit zeigen Sie an, daß Sie die Briganten in einen Kampf verwickeln möchten. Befolgen Sie die Taktiken, die Sie im Kampftraining gelernt haben, um den Feind zu besiegen.

Ihr SchickSal erwartet Sie

Nachdem Sie die Freischärler besiegt haben, steht Ihnen die Welt von *Conqueror* offen. Sie werden Erfolg haben, wenn Sie einen der folgenden Wege einschlagen:

- Erobern und plündern. Bauen Sie Ihre Armee auf, und erweitern Sie Ihren Einflußbereich mit Gewalt. Marschieren Sie mit Ihrer Armee zu einer der vielen Burgen in England. Sobald Sie eine Burg erreicht haben, klicken Sie auf das Wort "Attack" (Angreifen), das auf dem Bildschirm unten rechts erscheint. Sie wechseln in den Eroberungsgefecht-Modus, in dem Sie und Ihre Männer die Burg plündern und gegnerische Ritter bekämpfen können. Wenn Ihr Vermögen und Ihre Macht wächst, werden Sie größere und stärkere Armeen aufbauen und versuchen, ganz England zu erobern. Ihre letzte Herausforderung besteht dann darin, in London gegen den König zu kämpfen und zu versuchen, die Krone für sich zu erobern.
- Töten Sie den Drachen. Klicken Sie mit der rechten Maustaste, um die Armee unter den Befehl Ihres Captains zu stellen und dann alleine von Turnier zu Turnier zu reisen. Sobald Ihre Fertigkeiten und das Preisgeld im Turniermodus wachsen, können Sie die Damen auf den Tribünen umschmeicheln, um so Informationen und Gegenstände zu erhalten, die Ihre Mittel und Ihre Macht ausbauen. Ihr Ziel: Den gefürchteten Drachen zu erschlagen und den Titel eines Favoriten des Königs zu erlangen.

KAPITEL 4

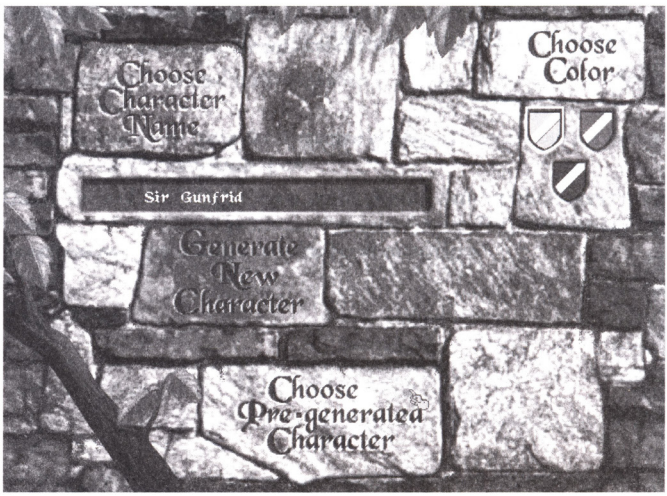
Charaktergenerierung oder -Wahl

Jeder Charakter hat individuelle Eigenschaften, die das Gameplay in den verschiedenen Aspekten von Conqueror bestimmen. In diesem Kapitel werden die Schritte beschrieben, die nötig sind, um einen neuen Charakter zu generieren oder einen vorgegebenen Ritter zu wählen.

Charaktergenerierungs-Bildschirm

Nachdem Sie *Conqueror* installiert und geladen haben, klicken Sie im Optionen-Bildschirm auf "New Game" (Neues Spiel), um den Charaktergenerierungs-Bildschirm aufzurufen. Im Charaktergenerierungs-Bildschirm klicken Sie:

- Ein Wappen wählen, indem Sie eines der drei Schilde in der Ecke oben rechts anklicken;
- Einen von Ihnen kreierten Charakter taufen, indem Sie auf "Choose Character Name" (Charaktername wählen) klicken, einen Namen mit 20 oder weniger Buchstaben eintippen und dann [Eingabe] drücken;
- Einen neuen Charakter generieren oder einen vorgegebenen Charakter wählen.



Einen neuen Charakter generieren

Die Option "Neuen Charakter generieren" ermöglicht es dem Spieler, seinen eigenen Charakter zu kreieren. Klicken Sie auf "Neuen Charakter generieren", um den Charaktergenerierungs-Bildschirm zu öffnen.

Der Charaktergenerierungs-Bildschirm zeigt die Ausgangswerte für Ihren Charakter im Alter von 12 Jahren, dazu die erste von sechs moralischen Zwangslagen. Ihre Antwort auf jedes einzelne moralische Dilemma formt Stärke, Geschicklichkeit, Frömmigkeit, Ausdauer, Ehre und Start-Vermögen Ihres Charakters und erhöht dessen Alter um ein Jahr. Außerdem kann Ihr Charakter je nach der Lösung, die Sie für jedes Dilemma gewählt haben, bestimmte Dinge erhalten.

Um sich dem Dilemma-Test zu unterziehen, lesen Sie den Text über den Bildern, wobei Sie, falls nötig, durch Klicks auf die Pfeile am oberen und unteren rechten Rand der Schriftrolle scrollen oder Ihre Aufwärts/Abwärts-Pfeiltasten benutzen. Sie wählen eine Antwort für das moralische Dilemma, indem Sie auf das Bild klicken, das Ihrer Einstellung entspricht (bezeichnet mit I, II und III).

Nachdem Sie Ihre Wahl getroffen haben, werden die Resultate daraus gezeigt. Klicken Sie auf "Weiter" in der oberen rechten Bildschirmecke, um sich dem nächsten Dilemma zu stellen.

Sollten Sie mit den Werten Ihres Charakters nicht zufrieden sein und möchten den Prozeß der Charaktergenerierung nochmals wiederholen, klicken Sie auf "Neuwahl". Ein neuer Charakter mit anderen Werten und Dilemmas wird „erwürfelt".

Nachdem Sie alle sechs Problemfragen beantwortet haben, werden Sie von Ihrem Lehnsherren zum Ritter geschlagen und erhalten Land, Waffen und Geld.

Vorgegebene Charaktere

Die Option "Vorgegebene Charaktere" eignet sich für all jene Spieler, die ein Spiel mit einem ihnen bekannten Vermögen und Werten beginnen möchten. Wenn Sie auf "Vorbestimmten Charakter wählen" klicken, erscheinen die Schilde und Werte für die folgenden bereits generierten Charaktere:

- **Sir Chaunce Norman** — Ein Charakter, dessen Eigenschaften, Fertigkeiten und Vermögen zufällig generiert werden. Wer Sir Norman wählt, beginnt die Partie vielleicht mit einem erfahrenen, reichen Krieger – oder aber möglicherweise als verhaßter armer Schlucker.

- **Sir Ronald DeMille** — Ein Charakter auf mittlerem Level mit bescheidenen Fertigkeiten und Mitteln.
- **Sir Hayword Tussle** — Ein Charakter auf Einsteiger- bis mittlerem Level, ein mächtiger Krieger.
- **Sir Spencer Goodman** — Ein Charakter auf Einsteiger-Level, ein unermüdlicher Kämpfer für das Gute.
- **Sir Mordred Knatchbull** — Ein Charakter auf Einsteiger-Level, ein herzloser Schuft.
- **Sir Simon Hakluyt** — Ein Charakter auf fortgeschrittenem Level, schwach, ungeschickt, bemitleidet und arm.

Um Ihren Charakter zu wählen, klicken Sie auf den Schild des Ritters, den Sie spielen möchten. Nach der Wahl wird Ihr Charakter von seinem Lehnsherrn zum Ritter geschlagen und erhält Land, Ausrüstung und Geld.

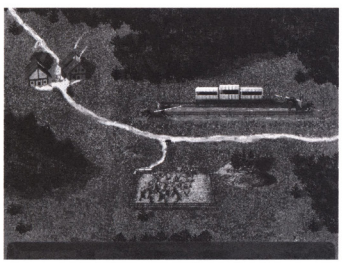
Nachdem Sie einen Charakter generiert oder gewählt haben, deponiert Sie Conqueror mitten in der Saatzeit in Ihrem Heimatdorf.

KAPITEL 5

Turniere

Bei Turnieren können Sie Ihre kämpferischen Fertigkeiten in einer sicheren Umgebung verbessern, Waffen kaufen und gewinnen, Informationen darüber sammeln, wie man erfolgreich einen Drachen erschlägt, und Geld und Preise beim Lanzenstechen und im Schwertkampf gewinnen. Sie werden in jedem Monat zu einem Turnier eingeladen. Um daran teilzunehmen, reisen Sie zum Turnierplatz, gehen dort ins Dorf und klicken auf das Turnier-Zeichen.

Turnier-Bildschirm



Im Turnier-Bildschirm sehen Sie alle Aktivitäten, die im aktuellen Turnier zur Verfügung stehen. Um den Turnierplatz zu betreten, klicken Sie einfach auf seine Darstellung auf dem Bildschirm. Beginnend in der Ecke links oben und im Uhrzeigersinn gesehen, haben Sie folgende Optionen beim Turnier: Das Dorf besuchen, Lanzenstechen, Tribünen und Schwertkampf. Um das Turnier zu verlassen und zur Strategie-Karte zu gehen, klicken Sie erst auf das Dorf und dann auf das "Reisen"-Zeichen.

Lanzenstechen

Zeigen Sie eine gleichbleibend erfolgreiche Leistung beim Lanzenstechen, können Sie ein Vermögen und wertvolle Gegenstände gewinnen und Ihre Stärke und Fertigkeiten im Kampf verbessern. Sie können in einem Turnier bis zu dreimal am Lanzenstechen teilnehmen.

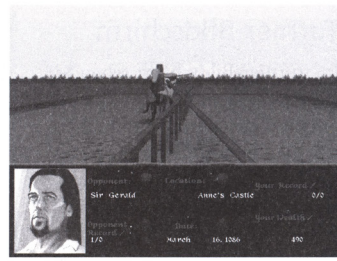
Einen Gegner wählen

Um einen Ritter zum Lanzenstechen herauszufordern, klicken Sie auf den Turnierkampfplatz vor den Tribünen. Ein Bildschirm mit mehreren Ritterzelten erscheint. Um vor der Herausforderung

eines Ritters dessen frühere Ergebnisse beim Lanzenstechen in Erfahrung zu bringen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf dessen Schild. Klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Schild des Ritters, den Sie herausfordern müssen. Je mehr Fertigkeiten und Erfahrungen Sie sammeln, umso besser werden auch Ihre Gegner.

Der gewählte Gegner unterbreitet Ihnen den Betrag, den er bei diesem Kampf setzen möchte. Die Wetteinsätze bewegen sich zwischen einem Minimalbetrag und über 100 Schillinge. Möchten Sie mit diesem Wettbetrag einen Durchgang im Lanzenstechen bestreiten, klicken Sie auf "Ja".

Lanzenstechen-Bildschirm



Wenn Sie sich auf eine Wette einlassen, erscheint der Bildschirm für das Lanzenstechen. Im oberen Teil des Bildschirms sehen Sie das Lanzenstechen aus Ihrer Perspektive. Der untere Teil enthält wichtige Informationen über Ihren Gegner.

Um mit dem Lanzenstechen zu beginnen, klicken Sie einmal. Sie galoppieren auf Ihren Gegner zu. Bewegen Sie die Maus nach vorn, hinten, links und rechts, um die Lanze nach oben, unten, links oder rechts zu bewegen. Um das Lanzenstechen zu gewinnen, zielen Sie auf die Mitte des Schildes Ihres Gegners. Nachdem das Lanzenstechen abgeschlossen ist, kehren Sie mit einem Linksklick irgendwo auf dem Bildschirm oder Druck auf eine beliebige Taste zum Zelt-Bildschirm zurück. Möchten Sie vom Zelt-Bildschirm wieder in den Turnier-Bildschirm wechseln, klicken Sie auf die Straße.

Schwertkampf

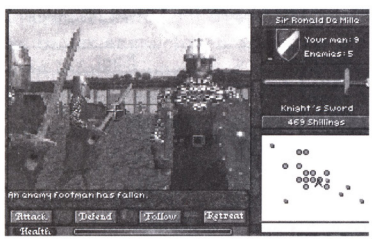
Ein Schwertkampf ist ein Scheingefecht zwischen bewaffneten Rittern, dient als Training für einen echten Kampf und findet in jedem Turnier nur ein einziges Mal statt. Beim Schwertkampf können Sie nicht sterben, also ziehen Sie Ihr Schwert blank, und stürzen Sie sich ins Getümmel.

Schwertkampf beginnen

Um zum Schwertkampf zu gelangen, klicken Sie auf das eingezäunte Feld in der Mitte des Turnier-Bildschirms. Der Zelt-Bildschirm erscheint. Klicken Sie auf den Schild desjenigen Ritters, den Sie herausfordern möchten. Wollen Sie am Schwertkampf doch nicht teilnehmen, klicken Sie auf die Straße zwischen den Zelten, um zum Turnier-Bildschirm zurückzukehren. Sie können den Schwertkampf nur verlassen, wenn Sie noch keinen Ritter als Gegner gewählt haben.

Schwertkampf-bildschirm

Die Perspektive im Schwertkampf-Bildschirm zeigt das, was auf dem Platz passiert, so, als ob Sie durch Ihre eigenen Augen sehen würden. An der rechten Seite des Bildschirms wird Ihr Name, Ihr Wappen, Vermögen, Rüstungsstärke und augenblickliche Waffe angezeigt, die Größe Ihrer eigenen Armee und der Ihres Gegners, dazu eine Karte der Umgebung. Am unteren Bildschirmrand finden Sie die Befehle, die Sie Ihren Männern erteilen können, und eine Anzeige, die Ihren augenblicklichen Gesundheitszustand darstellt.



Ihren Charakter steuern

Um den Schwertkampf zu gewinnen, müssen Sie Ihre Gegner kampfunfähig machen. Das gelingt Ihnen, indem Sie mit Hilfe der Maus oder der Tastatur Ihren Charakter in Reichweite des Gegner bringen, mit Druck auf [Strg] oder durch Plazierung des Cursors auf Ihren Gegner angreifen und mit der rechten Maustaste klicken. Damit schwingen Sie Ihr Schwert oder schießen Ihre Armbrust ab.

In der folgenden Zusammenfassung finden Sie alle Maus- und Tastatur-Befehle, die Ihnen für die Steuerung Ihres Charakters beim Schwertkampf zur Verfügung stehen:

Charakter-Steuerungstabelle

Bewegung	*Tastatur-Befehl*	*Mausplazierung*
Vorwärts	Aufwärtspfeil	Gerade nach unten, linke Maustaste gedrückt halten
Rückwärts	Abwärtspfeil	Gerade nach unten, linke Maustaste gedrückt halten
Seitlicher Schritt nach rechts	[Alt]-rechte Pfeiltaste	Gerade nach rechts, linke Maustaste gedrückt halten
Seitlicher Schritt nach links	[Alt]-linke Pfeiltaste	Gerade nach links, linke Maustaste gedrückt halten
Schräg rechts vorwärts	Rechts- und Aufwärtspfeiltasten	Diagonal und nach rechts oben, linke Maustaste gedrückt halten
Schräg links vorwärts	Links- und Aufwärtspfeiltasten	Diagonal und nach links oben, linke Maustaste gedrückt halten
Nach rechts drehen	Rechte Pfeiltaste	Nach rechts drehen, linke Maustaste gedrückt halten
Nach links drehen	Linke Pfeiltaste	Nach links drehen, linke Maustaste gedrückt halten
Angreifen	[Strg]	Rechtsklick
Waffe aufnehmen	[Leertaste] oder [Eingabe]	Rechtsklick
Waffe wechseln	[w] drücken, um nächste Waffe auszuwählen. [Eingabe] [Shift]-[w], um vorige Waffe auszuwählen.	Linksklick, um in der Waffenliste weiterzublättern, Rechtsklick, um zurückzugehen.

Befehle erteilen

Ihre Männer kämpfen automatisch, sobald sie einem Gegner gegenüberstehen, Sie können aber auch Befehle erteilen. Drücken Sie [S], um alle Ihre Männer anzuwählen, oder klicken Sie mit der rechten Maustaste auf einen einzelnen Soldaten, um einen der folgenden Befehle zu erteilen:

Befehle

Befehl	*Resultat*
Linksklick auf einen Mann	Wählt einen Mann für einen Befehl aus
Auf "Angriff" klicken oder [a] drücken	Truppen greifen den nächsten Feind an
Auf "Verteidigen" klicken oder [v] drücken	Truppen halten/verteidigen die aktuelle Position
Auf "Folgen" klicken oder [f] drücken	Truppen bewegen sich auf Sie zu
Auf "Rückzug" klicken oder [r] drücken	Truppen bewegen sich weg vom Feind

Während des Kampfes können Sie jederzeit den Hilfe-Bildschirm aufrufen, die Größe des Fensters ändern oder den Kampf verlassen. Dazu stehen Ihnen folgende Befehle zur Verfügung:

Befehle im Schwertkampf-Bildschirm

Befehl	*Resultat*
[F1]	Öffnet den Hilfe-Bildschirm
[F8]	Verändert die Größe des Darstellungsfensters
[F9]	Schaltet um zwischen kleinem und großem Darstellungsfenster
[F10]	Schaltet um zwischen Darstellungsfenster und Karten-Anzeige
[F11]	Macht den Bildschirm heller
[F12]	Macht den Bildschirm dunkler
[p]	Schaltet das Spiel auf Pause

Tribünen

Klicken Sie auf die Tribünen des Turnierplatzes beim Lanzenstechen, um mit den holden Damen dort zu plaudern. Sie sollten versuchen, mit jeder der Maiden ins Gespräch zu kommen. Sicherlich werden Sie sich dabei so manchen Korb einfangen, aber vielleicht ergibt sich dabei auch die eine oder andere Beziehung zu den diversen Damen. Und dann befinden Sie sich eines Tages möglicherweise in der angenehmen Situation, mit Gunstbeweisen, darunter geheimen Informationen, und einzigartigen Preisen überschüttet zu werden, und werden sogar heftig umworben ...

Was für eine Einstellung eine Dame Ihnen gegenüber zu Beginn an den Tag legt, hängt von Ihrem Charakter und Ihrer Stellung ab — einige mögen lieber Draufgänger, andere ziehen Heilige vor, einigen geht es lediglich um Geld und Macht. Wenn es die Lady Ihnen gestattet, sollten Sie fragen, ob Sie ihre Farben beim Lanzenstechen tragen dürfen. Haben Sie häufig Erfolg bei einem Turnier, während Sie die Farben einer Dame tragen, ist dies ein wunderbares Mittel, sich ihre Zuneigung zu sichern. Mit steigender Berühmtheit und Macht werden Sie schnell feststellen, daß auch die kühlsten, zurückhaltendsten Damen zugänglicher werden.

Mit der Zeit ergeben sich Möglichkeiten für eine Heirat. Jede der vorgeschlagenen Verbindungen bietet gewisse Vorteile, aber allen gemeinsam ist zumindest ein Nachteil: Sobald Sie verheiratet sind, wollen die anderen Damen nichts mehr mit Ihnen zu tun haben. Überlegen Sie sich Ihre Wahl daher genau.

Von links nach rechts sehen Sie diese holden Damen:

Adela ist jung, lieblich und sehr wählerisch, was ihre Verehrer angeht.

Jane ist schüchtern, ruhig und eine Meisterin künstlerischer Handarbeiten. Einige Leute vermuten jedoch, daß sie auch eine recht dunkle Seite besitzt.

Anna Lisa ist großzügig, gesprächig und kennt sich mit allem genauestens aus, was am Hofe so vor sich geht.

Victoria besitzt einen untadeligen Ruf und stammt aus einer sehr angesehenen Familie. Sie mag reiche Ritter, mit denen man viel Spaß haben kann.

Wendessa, Mutter von zwei Kindern, ist erwachsen, intelligent und wäre sehr reich, wenn sie das Geld, das rechtmäßig ihr gehört, in die Hände bekommen könnte.

Valletta ist erfahren, reich und sucht einen Mann mit einem untadligen Ruf.

Um ein Gespräch zu eröffnen, klicken Sie auf eine der Damen. Der Dialog-Bildschirm erscheint mit ihrer ersten Aussage. Klicken Sie die Anwort an, die Sie geben möchten usw. Wenn das Gespräch beendet ist, kehren Sie zum Tribünen-Bildschirm zurück. Nun können Sie mit einer anderen Dame plaudern oder zum Turnier-Bildschirm zurückkehren. Die Damen geben Ihnen hin und wieder neue Informationen, wenn Sie in ihrer Gunst steigen, deshalb sollten Sie auf den Tribünen regelmäßig einen Besuch abstatten.

Dorf

Wenn Sie während eines Turniers zusätzliche Dinge wie Geld, Waffen oder Informationen benötigen, können Sie das Dorf besuchen. Im Dorf finden Sie eine Schmiede, eine Schänke, einen Geldverleiher und eine Kirche. Um vom Turnier-Bildschirm aus ins Dorf zu gelangen, klicken Sie auf die Gebäude in der oberen linken Ecke des Bildschirms. Aber Achtung: Wenn Sie das Dorf über den Reise-Bildschirm verlassen, können Sie nicht mehr zum Turnier zurückkehren.

KAPITEL 6

Dörfer

In jedem gibt es (oder auch nicht) folgende Einrichtungen: eine Schänke, einen Geldverleiher, eine Schmiede und eine Kirche.

Das Dorf betreten

Um ein Dorf vom Turnier-Bildschirm aus zu betreten, klicken Sie auf das Dorf oben links. Um von der Strategie-Karte aus in ein Dorf zu gelangen, bringen Sie Ihre Spielfigur auf das Dorf-Icon und drücken [v] oder klicken mit der linken Maustaste auf das Wort "Village " (Dorf), das in der Statusleiste am unteren Bildschirmrand erscheint. Damit rufen Sie den Dorf-Bildschirm auf.

Im Dorf-Bildschirm können Sie sich in die Schänke begeben, beim Geldverleiher Geld borgen oder Schulden zurückzahlen, in der Schmiede Waffen kaufen oder verkaufen oder dem Priester in der Kirche einen Besuch abstatten. Wenn in der Stadt ein Turnier abgehalten wird, können Sie an diesem Turnier teilnehmen, indem Sie das "Turnier"-Zeichen anklicken. Mit einem Klick auf das „Reise"-Zeichen verlassen Sie das Dorf und kehren zur Strategie-Karte zurück.

Die Schänke

Sie betreten die Schänke, indem Sie auf das Schild der Taverne klicken. Während eines Turniers haben Sie dort Gelegenheit, mit einem oder mehreren der folgenden Gäste zu sprechen:

Sir Albert Dinard aus Cornwall baute Vermögen und Macht aus, indem er reichlich und gern mit List und Schwert Burgen übernahm. Wenn Sie Sir Albert einen Drink spendieren, versorgt er Sie vielleicht mit Tips über Strategien und Techniken bei Eroberungsgefechten.

Der Wirt kümmert sich um seine eigenen Angelegenheiten und führt die Bar.

Frederick de Mandeville ist der Vater von Anna Lisa, die Sie eventuell auf den Tribünen treffen. Er verdiente sich seinen enormen Reichtum durch extrem risikoreiche Unternehmungen.

Gerard aus Warwickshire kann Sie mit guten Ratschlägen in puncto Liebe und Drachen versorgen.

Hugh Bigod aus Norfolk ist ein perfekter, ritterlicher Edelmann und würde so ziemlich alles dafür tun, seinen untadeligen Ruf zu erhalten.

Earl Gilbert de Lacy hat sich seine nicht unerhebliche Macht und sein beeindruckendes Vermögen durch Glück und trickreiche Manipulationen erworben.

Ivo genehmigt sich gerne mal einen Drink.

Nellie ist Kellnerin und mag eine nette Unterhaltung mehr als ihre Arbeit.

Otto ist Leibeigener und beteiligt sich nur zu gern am Klatsch im Gasthaus.

Richard de Lucy aus Cheshire ist ein adliger Grundbesitzer, der viel über die Verwaltung eines Lehens weiß.

Um mit einem Gasthausbesucher ins Gespräch zu kommen, gehen Sie mit dem Cursor auf die Person, mit der Sie sprechen möchten und klicken einmal. Ein Dialog-Bildschirm erscheint mit den Äußerungen Ihres Gegenübers in der oberen Hälfte und Ihren zur Auswahl stehenden Antworten in der unteren. Wählen Sie eine Antwort, indem Sie sie mit dem Cursor markieren und einmal klicken. Ist eine Unterhaltung beendet, kehren Sie automatisch zum Schänke-Bildschirm zurück. Sie können dann einen weiteren Gast ansprechen oder die Taverne verlassen und zum Dorf-Bildschirm zurückkehren, indem Sie "Exit" (Ausgang) am unteren Bildschirmrand anklicken.

Wahrscheinlich gehen Sie während einer Partie mehrmals in eine Schänke. Die Informationen, die Sie von den Gästen erhalten, hängt von Ihren persönlichen Werten, dem Vermögen und dem Wissen ab, das Sie bis zu diesem Zeitpunkt gesammelt haben.

Der Geldverleiher

Der Geldverleiher leiht Ihnen zwischen 20 und 200 Schillinge mit einem Zinssatz von 50 Prozent. Geld, das Sie sich vom Geldverleiher geborgt haben, ist am 1. Juli fällig, am ersten Tag der Ernte. Zahlen Sie lieber pünktlich, wenn Sie nicht unliebsame Bekanntschaft mit Drogo, dem schlagkräftigen Assistenten des Geldverleihers machen wollen.

Um einzutreten klicken Sie auf das Zeichen mit der Waage, wenn Sie sich im Bildschirm eines Dorfs befinden, in dem es ein Geldverleiher-Büro gibt.

Der Schmied

In der Schmiede können Sie Waffen und Rüstungen kaufen und verkaufen. Bei den verschiedenen, im ganzen Land verstreuten Schmieden gibt es ein breit gefächertes Angebot an Waffen, das während des Spiels variieren kann. Um einzutreten, klicken Sie auf das Zeichen mit Hammer und Amboß, wenn Sie sich im Bildschirm eines Dorfs befinden, in dem es eine Schmiede gibt.

Bewaffnung kaufen und verkaufen

Um eine Waffe oder ein Teil einer Rüstung zu kaufen, klicken Sie auf die Schwerter an der Wand. Ein Objekt-Bildschirm erscheint mit einem Bild und einer Beschreibung des Objekts. Den Kaufpreis dieses Objekts und Ihr Vermögen sehen Sie am unteren Rand des Beschreibungsfensters. Möchten Sie die Waffe kaufen, klicken Sie auf "Kaufen".

Gegenstände in Ihrem Inventar zeigen den Preis, den der Schmied dafür zahlen würde. Klicken Sie auf "Verkaufen", und das Objekt verschwindet aus Ihrem Inventar, während sich Ihr Vermögen um den Gegenwert in Geld vergrößert.

Sie können sich durch das Angebot des Schmieds klicken, bevor Sie sich für einen Kauf entscheiden. Klicken Sie auf den Rechtspfeil, um zum nächsten Gegenstand zu gehen. Mit einem Klick auf den Linkspfeil gehen Sie zum vorigen Gegenstand zurück. Klicken Sie auf "Ansehen", um ein animiertes Bild der Waffe zu erhalten. Sie schalten das Bild weg, indem Sie nochmals auf "Ansehen" klicken. Möchten Sie keine Waffe kaufen, klicken Sie auf "Ausgang". Damit kehren Sie in den Schmiede-Bildschirm zurück.

Folgende Gegenstände kann der Schmied in seinem Laden vorrätig haben:

Waffen

Schwerter

Das Schwert ist die Lieblingswaffe der meisten Ritter. In der Schmiede kann es folgende Schwerter geben:

Königstöter-Schwert — Das beste Schwert auf dem Markt. Dieses mit viel Sorgfalt geschmiedete Schwert soll von Wilhelm dem Eroberer in der Schlacht von Hastings benutzt worden sein.

Söldner-Schwert — Dies ist eine qualitativ hochwertige Replik des Schwerts, das der gefürchtete Ritter Ansury benutzt hat, der sich durch Hunderte von Rittern in Wales und den Low Countries metzelte. Die dicke Klinge des Schwerts bringt Druck hinter die Schläge und bringt dem Gegner ernste Verwundungen bei.

Bischofs-Schwert — Dieses leichte, qualitativ hochwertige Schwert ist gut für schnelle Schläge. Es besitzt eine besonders feine und tödliche Spitze.

Draufgänger-Schwert — Das geringe Gewicht, die gute Qualität und die ausgezeichnete Gestaltung dieses Schwerts ermöglichen es dem Benutzer, schnell zu schwingen, Rüstungen leicht zu durchbohren und erheblichen Schaden anzurichten.

Rüstungsbeißer-Schwert — Wie der Name schon sagt, kann dieses stabile, gute Schwert eine volle Plattenrüstung durchschlagen. Allerdings kann es dem Gegner nicht so schwere Verletzungen zufügen wie die anderen Schwerter.

Ritter-Schwert — Dieses Schwert von mittlerer Qualität ist solide, schnell, hat eine ordentliche Durchschlagskraft und kann erheblichen Schaden anrichten.

Verteidiger-Schwert — Dieses leichte und schnellschwingende Schwert entspricht qualitativ dem Ritter-Schwert.

Irisches Schwert — Die breite, schwere Klinge dieses Schwerts kann mächtige Schläge austeilen; sie kann jedoch Rüstungen nicht so leicht durchdringen und bricht häufig.

Kampfschwert — Dies ist ein durchschnittliches Schwert mit kräftigem Griff, starker Klinge und scharfer Spitze.

Dänisches Schwert — Dieses qualitativ minderwertige Schwert besitzt eine breite Klinge und einen mit Leder überzogenen Griff.

Normales Schwert — Das Standard-Schwert ohne Extras.

Streitkolben

Mit seiner kurzen Reichweite und unvorhersehbaren Ergebnissen ist der Streitkolben eine sehr unsichere Waffe. Trotzdem können Sie, um der Abwechslung willen, einen der folgenden Streitkolben benutzen:

Gezackter Streitkolben — Er ist der beste unter den Streitkolben. Mit seinen acht Stiften erledigt er seine Opfer schnell und effektiv.

Streitkolben — Dieser mit vier Stiften versehene Streitkolben kann erhebliche Verletzungen verursachen.

Äxte

Obwohl Äxte nur eine kurze Reichweite haben, sind sie im Kampf bessere Waffen als einige der minderwertigeren Schwerter. Sie sind besonders bei den Rittern beliebt, die des öfteren einmal Burgen plündern.

Streitaxt — Die qualitativ hochwertige Axt besitzt eine dicke, scharf geschliffene Klinge, wodurch sie zu einer besonders effektiven Waffe wird.

Reiteraxt — Diese leichte Axt ist von guter Qualität und eine schnell schwingende Waffe mit hohem Wirkungsgrad.

Sachsen-Axt — Eine Standard-Waffe der Sachsen, einfach und nützlich.

Einfache Axt — Die normale, im Kampf benutzte Axt, von schlechter Qualität, aber billig und nützlich.

Hämmer

Als effektive Schlagwaffen sind Hämmer billig und nützlich. Der örtliche Schmied kann folgende Hämmer auf Lager haben:

Kriegshammer — Das ist der beste Hammer auf dem Markt. Man kann damit zwar nicht schnell zuschlagen, aber die Schläge verursachen gleichbleibend viel Schaden.

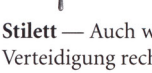
Hammer — Der eckige Hammerkopf ermöglicht mächtige Schläge. Dieser Hammer ist eine gute Waffe.

Dolche

Durch seine geringe Größe hat der Dolch den Waffen der anderen Gattungen nichts entgegenzusetzen. Wenn jedoch andere Waffen versagen, entgehen Sie vielleicht mit Hilfe eines der folgenden Dolche den Schlägen Ihres Gegners:

Dolch — Diese wertvolle Verteidigungswaffe erhielten Sie, als Sie zum Ritter geschlagen wurden.

Stilett — Auch wenn es nicht so gut ist wie ein Dolch, kann das Stilett zur Verteidigung recht nützlich sein.



Stichmesser — Dieses hübsche, mit einer dreieckigen Klinge versehene Stilett ist in seiner Verwendbarkeit etwas eingeschränkt.

Zierdolch — Dieser Dolch ist zwar ein wunderhübsches Kunstwerk, aber keine effektive Waffe.

Schilde

Schilde erweisen sich als äußerst nützlich bei Lanzenstechen, Schwertkampf und Eroberungsgefechten. Beim Schmied können Sie folgende Ausführungen finden:

Wappenschild — Der beste unter den Schilden, denn der Wappenschild ist leicht, aber stark. Er wehrt problemlos Schläge ab und bietet guten Schutz.

Normannen-Schild — Dieser Schild von exzellenter Qualität ist normannischen Ursprungs und besteht aus dickem Holz, das mit einem stählernen Rand verstärkt ist.

Zier-Schild — Dieses künstlerische Meisterwerk ist aus schönen, festen Materialien hergestellt und bietet dem Träger ausreichenden Schutz.

Sachsen-Schild — Dieser runde Schild ist von minderer Qualität und besteht aus Eiche, die mit Bronze ausgeschlagen ist.

Turnierschild — Dieser rechteckige Schild bietet einen gewissen Schutz. Er reicht für das Lanzenstechen aus, aber nicht für Schwertkämpfe oder Eroberungsgefechte.

Rüstung

Die perfekte Rüstung zu finden ist nicht immer einfach. Ihr Schmied hat vielleicht etwas hiervon auf Lager:

Plattenpanzer — Plattenpanzer bieten dem Träger den bestmöglichen Schutz, da sie fast völlig unempfindlich gegen Stiche und Schläge sind. Ein voller Plattenpanzer bietet ultimative Sicherheit, da er den Körper des Trägers vollkommen umgibt.

Halber Plattenpanzer — Dieser Panzer bietet erheblich mehr Schutz als die meisten anderen Rüstungen. Er schützt den Körper, die Arme und die Hüften des Trägers, läßt jedoch Unterkörper und Beine ungeschützt.

Viertel-Plattenpanzer — Ein Viertel-Plattenpanzer bietet dem Rücken und dem Körper des Trägers sehr guten Schutz. Nicht geschützt sind allerdings Arme, Beine und Unterkörper.

Kettenpanzer — Durch seine langen Ärmel und seine Länge bietet das Kettenhemd guten Schutz gegen Schnittverletzungen.

Kettenhemd — Dieser Überwurf schützt die wichtigen Organe des Trägers, Arme und Beine sind jedoch ungeschützt.

Lederrüstung — Natürlich schützt die Lederrüstung nicht so gut wie die Ketten- oder Panzerrüstungen, ist aber immer noch besser als das gefütterte Wams.

Gefüttertes Wams — Für sich bietet dieses gesteppte und gefütterte Kleidungsstück nur minimalen Schutz gegen Schnittwunden und Schläge. Trägt man es jedoch unter einer anderen Rüstung, bietet es zusätzlichen Schutz.

Helme

Helme sind lebensnotwendig bei Eroberungsgefechten. Vielleicht möchten Sie ja in einen der folgenden Helme investieren:

Großer Kriegshelm — Der beste Helm auf dem Markt. Der große Kriegshelm besteht aus Stahl mit verstärkenden Metallstreifen, die höchsten Schutz bieten.

Kriegshelm — Eine schlechte Nachahmung des großen Kriegshelms. Er besteht aus Eisen mit zusätzlichen Verstärkungen aus Metall. Dieser Helm schützt den gesamten Kopf und den Hals vor schweren Schlägen.

Normannischer Helm — Er besteht hauptsächlich aus Stahl und bietet Kopf und Nase guten Schutz. Hals, Hinterkopf und die Seiten sind jedoch verletzbar.

Einfacher Helm — Dieser Eisenhelm bietet lediglich minimalen Schutz für den Oberkopf. Hals, Hinterkopf und die Seiten sind Schlägen schutzlos ausgeliefert.

Hinweis: Eine Waffe, die Sie bei Plünderung einer Burg finden, aber niemals beim Schmied, ist die Armbrust. Sie wurde als feige, unehrenhafte Waffe angesehen, ist aber trotzdem sehr effektiv. Sie können leichte oder schwere Armbrustwaffen finden — die Pfeile passen zu beiden Arten.

Um den Laden eines Schmieds zu verlassen, klicken Sie auf eine beliebige Stelle des Bildschirms, nur nicht auf die Waffenwand oder den Schmied.

Die Kirche

In der Kirche können Sie mit dem Priester sprechen, um Informationen oder seinen Segen zu erhalten, eine Spende abzugeben oder Ihre Frömmigkeit zu erhöhen. Um einzutreten, klicken Sie im Dorf-Bildschirm auf die Kirche.

KAPITEL 7

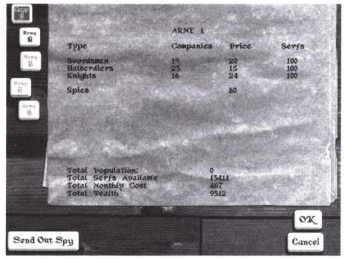
Strategie-Raum

Um in der Welt von *Conqueror* erfolgreich zu sein, müssen Sie nicht nur ein strategisch denkender Krieger und starker Militärführer sein. Sie müssen auch das Lehen be- und erhalten, das Ihnen beim Ritterschlag verliehen wurde. Der Strategie-Raum ist der Mittelpunkt aller Entscheidungen in puncto Kriegsplanung und Verwaltung des Lehens.

Um in den Strategie-Raum der Burg zu gelangen, drücken Sie [h] oder klicken auf das Wort "Home" (Heimat) in der Strategie-Karte links unten auf dem Bildschirm. Hier können Sie Entscheidungen über Land und Armee fällen. Wenn Sie auf die Gegenstände im Strategie-Raum klicken, gelangen Sie in die detaillierten Verwaltungs-Bildschirme, in denen Sie Ihre Armee stärken, Getreide anbauen, Leibeigene anstellen und alle Entscheidungen fällen, die ein Ritter zum Erhalt seines Reiches treffen muß.

Außerdem gelangen Sie hier in Bildschirme, die Informationen zu Ihrem Inventar enthalten, eine Landkarte von England und die Befehle des Lehensherren.

Kriegsplanung



Wenn Sie auf die Ritterstatue auf dem Schreibtisch im Strategie-Raum klicken, öffnen Sie den Kriegsplanung-Bildschirm. Innerhalb dieses Bildschirms können Sie Armeen aufbauen und Spione ausschicken.

Ihre Armee-Einheiten können sich aus Schwertkämpfern, Rittern und Hellebardieren zusammensetzen. Der Kriegsplanung-Bildschirm listet auch die aktiven Spione auf, die im Dienst sind. Am unteren Ende des Bildschirms helfen Ihnen die allgemeinen Informationen, vernünftige Entscheidungen in der Kriegsplanung zu treffen:

- Gesamtbevölkerung — Zeigt die gesamte Zahl an Dörfern und Leibeigenen im Lehen an. Sie können die gesamte Bevölkerung in den Krieg schicken, müssen sie aber zuvor von ihren Aufgaben befreien.
- Verfügbare Leibeigene — Zeigt die Zahl der Leibeigenen an, die zur Arbeit oder im Krieg eingesetzt werden können.
- Monatliche Gesamtkosten — Zeigt den Betrag in Schillingen an, der zur Aufrechterhaltung der Armee nötig ist.
- Gesamtvermögen — Verfügbarer Betrag in Schillingen zur Finanzierung Ihrer Kriegsplanung.

Armee erstellen und modifizieren

Sie können bis zu fünf Armeeteile gleichzeitig erstellen und einer Aufgabe zuweisen. Um eine Kompanie zu erstellen oder zu verändern, klicken Sie links am Bildschirm auf eines der Fenster "Armee 1" bis "Armee 5". Die gewählte Armee wird rot markiert. Sie können eigene Namen vergeben, indem Sie auf die Armee und deren Nummer oben in der Mitte des Bildschirms klicken und dann den Namen der Armee eingeben.

Um der Armee eine Kompanie hinzuzufügen, wählen und markieren Sie Schwertkämpfer, Ritter oder Hellebardiere. Jede Kompanie besteht aus 100 Leibeigenen. Ein Klick mit der linken Maustaste erhöht diesen Kompanietyp um 100 Leibeigene, ein Klick mit der rechten Maustaste verringert den Kompanietyp um 100 Leibeigene. Klicken Sie so lange, bis Sie die Zahl des gewünschten Kompanietyps für Ihre Armee erreicht haben oder bis keine Leibeigenen mehr übrig sind.

Achtung: Sie können Armeen, die sich nicht auf heimatlichem Gebiet befinden, weder erweitern noch auflösen. Mehr als 60 Kompanien sollten nicht in einer Armee sein.

Spione anweisen

Wenn Sie „Spion aussenden" anklicken, weisen Sie einen Spion an, durch England zu reisen und über Truppenbewegungen zu berichten, die er beobachtet. Sobald der Spion etwas erfährt, informiert er Sie.

Den KriegSplanung-Bildschirm verlassen

Wenn Sie damit fertig sind, Ihre Armee zusammenzustellen und zu taufen oder Spione zu instruieren, klicken Sie auf "Ok", um die Entscheidungen auszuführen und zu speichern, oder auf "Abbruch"), um die Änderungen zu widerrufen. Sie kehren zum Strategie-Raum zurück.

Verwaltung des Lehens

Ihr Lehen besteht aus vier Sektionen: Burg, Bauernhof, Dorf und Wald. Jede Sektion besitzt einen eigenen detaillierten Verwaltungs-Bildschirm. Wenn Sie auf die verschiedenen Gegenstände auf dem Schreibtisch im Strategie-Raum klicken, gelangen Sie in diese Verwaltungs-Bildschirme.

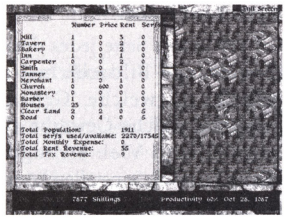
Burg

Klicken Sie auf das Modell der Burg, um in den Burg-Verwaltungs-Bildschirm zu gelangen. Darin bauen Sie Ihre Burg, stellen Bedienstete ein und feuern sie, erhalten Informationen über die Finanzen und Produktivität der Burg. Wenn Sie eine starke Burg bauen und erhalten, so schützt das Ihr Lehen.

Bauernhof

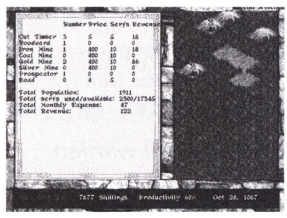
Klicken Sie auf das links stehende Buch, um den Bauernhof-Verwaltungs-Bildschirm zu öffnen. Darin fällen Sie Entscheidungen über Ernte und Viehbestand, von dem Ihr Lehen lebt. Mit Getreide und Vieh ernähren Sie ihre Bevölkerung und vermehren Ihr Vermögen. Getreide kann nur im März ausgesät werden. Ihre Auswahl im Bauernhof-Verwaltungs-Bildschirm beeinflußt sehr die Größe und die Produktivität des Lehens. Ohne genügend Nahrung bringt Ihre Bevölkerung nicht die volle Leistung. Wenn Hungerperioden zu lange andauern, verläßt die Bevölkerung das Lehen.

Dorf



Klicken Sie auf das Buch in der Mitte, um den Dorf-Verwaltungs-Bildschirm zu öffnen. Darin bestimmen Sie die Gewerbe, die auf Ihrem Lehen arbeiten. Die ausgesuchten Gewerbe beeinflussen stark Ihr persönliches Vermögen und das der Bevölkerung des Lehens. Die Einnahmen eines Dorfes, die nicht für die Unkosten benötigt werden, tragen zum Vermögen des Dorfes bei und bringen Ihnen Einnahmen in Form von Pacht und Steuer.

Wald



Klicken Sie auf das rechts stehende Buch, um den Wald-Verwaltungs-Bildschirm zu öffnen. Darin fördern Sie Holz- und Bergwerksgewerbe. Ihr Wald kann leicht der größte Einnahmefaktor im Lehen sein, deshalb ist dessen ordentliche Verwaltung wichtig für Vermögen und Produktivität des Lehens. **Achtung:** Wenn Sie einen Förster beschäftigen, wird im Wald weniger gewildert. Wenn Sie einen Prospektor beschäftigen, könnte das die Effektivität der Mine erhöhen.

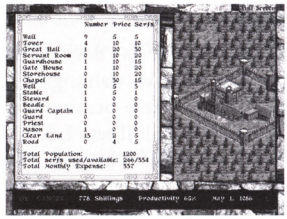
Sektion-verwaltungs-bildschirme

Innerhalb der Burg-, Bauernhof-, Wald- und Dorf-Verwaltungs-Bildschirme können Sie das Lehen weiterentwickeln, indem Sie Arbeiter einstellen und Gewerbe, Bauten, Getreide und anderes aufbauen oder entfernen. Das folgende Kapitel widmet sich jedem der vier in gleicher Weise funktionierenden Verwaltungs-Bildschirme.

Das Land betrachten

Um das gesamte Areal, das Sie fördern müssen, als Vollbild auf dem Bildschirm zu sehen, drücken Sie einmal [v] oder klicken oben rechts auf "Vollbild". Um zum zweigeteilten Verwaltungs-Bildschirm zurückzukehren, drücken Sie abermals auf [v] oder klicken auf „Zurück". Möchten Sie die Anzeige so verändern, daß ein anderer Teil des Landes im rechten Land-Bildschirm zu sehen ist, bewegen Sie den Cursor seitlich an den Rand des Bildschirms, an dem sich der Bildschirm verschieben soll, oder benutzen Sie die Pfeiltasten nach oben, unten, rechts oder links.

Icons plazieren



Auf der linken Seite jedes detaillierten Verwaltungs-Bildschirms ist aufgeführt, welche Gebäude Sie errichten, welche Gewerbe ausüben, Getreide und Vieh erzeugen, oder welche Leute Sie einstellen können. Um ein Objekt auszusuchen, das Sie dem Lehen hinzufügen, markieren Sie dessen Text, indem Sie den Cursor darauf bewegen und links klicken. Dann bewegen Sie den Cursor nach rechts zum Land-Bildschirm, und das Icon des Objekts erscheint.

Positionieren Sie das Icon über dem Fleckchen Land, auf dem Sie es plazieren wollen, und klicken Sie mit der linken Maustaste. Wenn Sie zusätzliches Land roden möchten, klicken Sie auf die Option „Land roden" und plazieren das Icon wie üblich. Achtung: Sie können Icons auch ohne Rodung plazieren — die Kosten werden einfach hinzugezählt.

Einen Baustil wählen

Einige Gebäude können in unterschiedlichen Ausrichtungen oder Stilen erbaut werden. Der Turm im Burg-Verwaltungs-Bildschirm hat beispielsweise sechzehn Variationsmöglichkeiten. Um durch die verschiedenen Optionen zu wandern, wählen Sie das Icon aus, bewegen es über die Land-Ansicht und klicken rechts. Haben Sie sich beispielsweise für einen Stil oder eine Ausrichtung des Bauvorhabens entschieden, plazieren Sie es an der gewünschten Stelle und klicken dann links, um es an der Stelle zu verankern.

Icons entfernen

Sie können Icons, die Sie zuvor plaziert haben, entfernen, indem Sie dessen Bezeichnung in der Menü-Ansicht markieren und rechts klicken. Der Gegenstand wird rot markiert. Bewegen Sie dann den Cursor über das Icon, das Sie entfernen möchten. Es erscheint ein grüner Diamant. Mit Klick auf die linke Maustaste entfernen Sie das Icon.

Anzeige von Informationen am unteren Rand

Wichtige Informationen und Buttons finden Sie unten an jedem Verwaltungs-Bildschirm des Lehens. Zwei dieser Tasten heißen "Ok" und "Abbruch". Klicken Sie auf „Ok", um Änderungen im Verwaltungs-Bildschirm zu sichern und um zum Strategie-Raum zurückzukehren. Klicken Sie auf „Abbruch", um ohne Speicherung der Entscheidungen zum Strategie-Raum zurückzukehren.

Die folgende Tabelle listet die Befehle auf, die im Sektion-Verwaltungs-Bildschirm zur Verfügung stehen:

Befehle zur Verwaltung des Lehens

Befehl	*Auswirkung*
Linksklick auf Menü	Wählt ein Icon zur Plazierung im Land-Bildschirm aus.
Rechtsklick auf Menü	Wählt ein Icon zur Entfernung aus dem Land-Bildschirm aus.
Linksklick auf Landkarte	Plaziert oder entfernt Objekt aus dem gewählten Menü.
Rechtsklick auf Landkarte	Zeigt Veränderungen des gewählten Icons (falls mehr als eine vorhanden).
[v]	Schaltet zwischen vollem und Teil-Bildschirm zur Verwaltung des Lehens um.
Cursor auf Rand oder Pfeiltasten	Verschiebt das Land rechts im Bildschirm an den gewünschten Rand.
Linksklick auf "Ok"	Änderungen speichern und zum Strategie-Raum zurückkehren.
Linksklick auf "Abbruch"	Zum Strategie-Raum zurückkehren, ohne Änderungen zu speichern.
[Esc] oder [Eingabe]	Zum Strategie-Raum zurückkehren, ohne Änderungen zu speichern

Geldprobleme

Für so ziemlich jede Aufgabe im Lehen brauchen Sie Geld. Die Währung in *Conqueror* sind Schillinge, die nach dem Geldbetrag mit"s" abgekürzt werden. Zwanzig Schilllinge sind beispielsweise 20s.

Kosten

Es gibt zwei Arten von Kosten in Ihrem Lehen: Anfangskosten und Instandhaltungskosten. Anfangskosten stehen im detaillierten Verwaltungs-Bildschirm in der Spalte „Preis". Instandhaltungskosten (der Betrag, der notwendig ist, um die eingeführten Projekte zu erhalten) stehen im Feld „Monatliche Gesamtkosten". Jedesmal wenn Sie etwas bauen, das instandgehalten werden muß, erhöht sich die Säule„Monatliche Gesamtkosten".

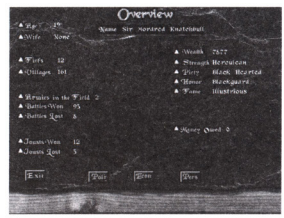
Kosten werden von Ihrem persönlichen Vermögen abgezogen, sobald Sie die Änderungen im Verwaltungs-Bildschirm bestätigen. Danach werden die Kosten monatlich aktualisiert.

Einkommenssteuern

Steuern werden am 1. Juli fällig, dem ersten Tag der Ernte. Am Steuer-Tag schulden Sie Ihrem Lehnsherrn 10 % Ihres jährlichen Einkommens, und

Ihre Dörfer schulden Ihnen den Steuerbetrag, den Sie festgelegt haben. Die reguläre Steuer auf das Dorfvermögen beträgt 10 %. Möchten Sie diese Rate ändern, klicken Sie auf das Feld der Steuerrate am unteren Ende des Dorf-Verwaltungs-Bildschirms. Jeder Linksklick erhöht die Rate um 5 %. Jeder Rechtsklick verringert die Rate um 5 %. Vergessen Sie nie, daß mit der Zeit Ihre Steuerrate die Produktivität des Lehens beeinflußt.

Überblick-Bildschirme



Im Strategie-Raum klicken Sie auf das geöffnete Hauptbuch auf dem Schreibtisch, um zum Überblick-Bildschirm zu gelangen, wo Sie Informationen über persönliche Werte, gesammelte Finanz-Informationen, militärische Erfolge und Leistungen im Turnier einsehen können.

Klicken Sie auf einen der drei Buttons unten im Überblick-Bildschirm, um detaillierte Informationen Ihres politischen, wirtschaftlichen oder persönlichen Status zu erhalten. Klicken Sie links unten auf „Ausgang", um in den Strategie-Raum zurückzukehren.

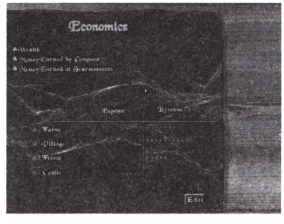
Politischer Status

Der Bildschirm „Politischer Status" enthält eine scrollbare Liste mit Namen und Bevölkerung jener Lehen, die Sie verwalten. Achtung: Ihr ursprüngliches Lehen wird nicht als verwaltetes Lehen gezählt.

Wenn Sie Lehen übernehmen und neue Dörfer hinzukommen, wächst die Bevölkerung Ihres Imperiums und Ihres Lehens. Dorfbewohner fühlen sich von der Heimatstadt starker Militärführer angezogen. Eine große Bevölkerung ist von Vorteil, da sie Sie befähigt, größere Armeen und Arbeitsbrigaden zu bilden.

Um den Bildschirm „Politischer Status" zu verlassen, klicken Sie rechts oben auf „Ausgang". Conqueror führt Sie zum Überblick-Bildschirm zurück.

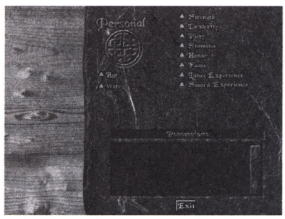
Wirtschaftlicher Status



Der Ökonomie-Bildschirm zeigt Balkendiagramme mit Einnahmen und Ausgaben eines jeden Sektion-Bildschirms. Sobald an einer Stelle ein Verlust entsteht, färbt sich der Balken rot ein. Bei Gewinnen erscheint ein

blauer Balken. Nachdem Sie Ihren wirtschaftlichen Status eingesehen haben, klicken Sie rechts unten auf „Ausgang", um in den Strategie-Raum zurückzukehren.

Persönlicher Status

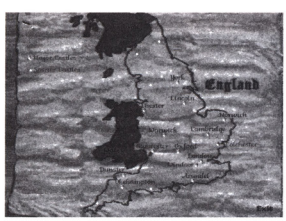


Der Bildschirm „Persönlicher Status" enthält eine Auflistung Ihrer persönlichen Werte und ein scrollbares Inventar Ihres Besitzes. Wenn Sie den persönlichen Status überprüft haben, klicken Sie an der unteren Bildschirmmitte auf „Ausgang", um in den Strategie-Raum zurückzukehren. Achtung: Sie können nur eine Art von Rüstung oder Waffe besitzen.

Befehls-Bildschirme

Um die Befehle des Lehnsherrn anzuschauen, klicken Sie auf die Schriftrolle auf dem Schreibtisch im Strategie-Raum. Hier können Sie die aktuellen Befehle einsehen, ebenso Informationen über das nächste Turnier.

Übersichtskarte



Im Strategie-Raum hängt eine Landkarte an der Wand über dem Modell der Burg. Klicken Sie auf die Landkarte, um die Lage des Lehens in Relation zu anderen Burgen in England einzusehen. Die Burgen des Overlords werden als kleine Burgen dargestellt, während die der weniger mächtigen Lords als grüne Punkte erscheinen. Die Namen der Städte repräsentieren die wichtigen Burgen, in denen das ganze Jahr über Turniere abgehalten werden. Ihr Heimat-Lehen blinkt grün.

Um zum Strategie-Raum zurückzukehren, klicken Sie rechts unten auf "Ausgang" oder drücken [Esc] oder [Eingabe].

Verwaltung des Lehens verlassen

Klicken Sie auf die Türöffnung („Ausgang"), um den Strategie-Raum zu verlassen. Das bringt Sie zur Strategie-Karte zurück.

KAPITEL 8

Durch England reisen

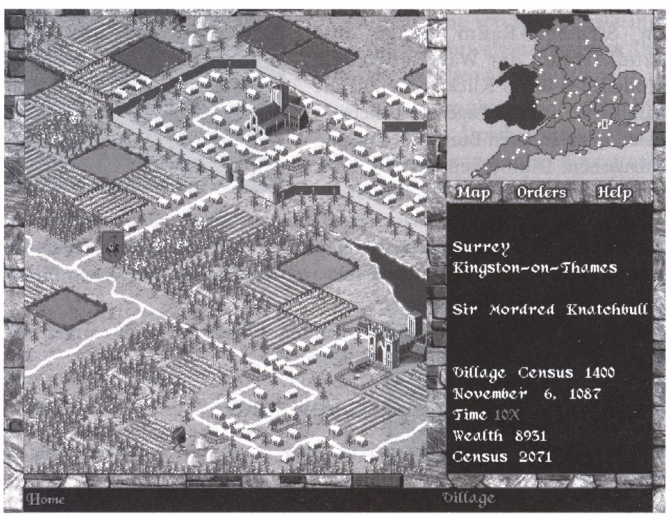
Die Strategie-Karte von England basiert auf Informationen der Volkszählung zum Reichsgrundbuch (Domesday Book) im Jahre 1086. Von der Strategie-Karte aus können Sie reisen, Dörfer besuchen, andere Lehen angreifen und Truppenbewegungen beobachten, Angriffe von Drachen und Heuschreckenplagen sehen.

Um vom Dorf-Bildschirm in die Strategie-Karte zu gelangen, klicken Sie auf das Zeichen „Reisen". Vom Strategie-Raum aus klicken Sie auf die Tür ("Ausgang").

Strategie-Karte

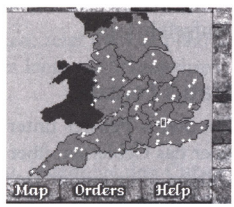
Die Strategie-Karte setzt sich aus mehreren Teilen zusammen. Der größte davon zeigt gewöhnlich das Gebiet von England, in dem sich Ihr persönliches Icon, von einem Schild in Ihren Farben dargestellt, befindet. (Sie können auch die Icons für Ihre Armeen wählen, befehligen und anschauen — bis zu fünf.)

Eine verkleinerte Landkarte, die Nebenkarte, finden Sie rechts oben auf dem Bildschirm. Darunter befinden sich drei Buttons, die Sie zu



informativen Bildschirmen führen. Das Statusfenster rechts enthält Informationen über das Gelände, über dem der Cursor sich gegenwärtig befindet. Die Status-Anzeige unten am Bildschirm enthält Informationen und Optionen, um zu anderen Bildschirmen zu gelangen.

Nebenkarte



Die Nebenkarte rechts oben zeigt England in einer verkleinerten Version der Hauptkarte. Die Nebenkarte zeigt Ihren Standort an und den Ihrer Feinde, Ihre Lehen und andere Lehen des angezeigtes Ausschnittes auf der Hauptkarte. Informationen auf der Nebenkarte werden wie folgt angezeigt:

Informationen der Nebenkarte

Gegenstand	*Grafische Anzeige*
Ihre Figur	Blaue Figur
Feinde	Rote Figur
Räuber	Weiße Figur
Ihr Heim-Lehen	Roter Punkt
Heim-Lehen des Overlords	Weiße Flagge
Eroberte Lehen	Gelbe Flagge über Städten des Lehens
Andere Lehen	Weiße Punkte
Turnierstätte	Blaue Flagge über dem Heimat-Lehen des Overlords
Aktueller Quadrant auf der angezeigten Hauptkarte	Rechteckiges weißes Kästchen

Mit der Nebenkarte können Sie den Standort Ihrer Feinde beobachten, Ihre Angriffs- oder Verteidigungsmaßnahmen planen und die Bewegung des Icons Ihrer Figur und der Armeen beobachten.

Buttons

Unter der Nebenkarte führen drei Buttons zu informativen Bildschirmen:

- Klicken Sie auf den Landkarte-Button, oder drücken Sie [k], um zur Karte von England zu gelangen, auf der alle Burgen zu sehen sind. Die Burgen des Overlords — wo Turniere abgehalten werden — sind als kleine Burgen abgebildet, während die der weniger mächtigen Ritter als grüne Punkte erscheinen. Ihr Heimat-Lehen wird durch einen blinkenden grünen Punkt dargestellt.

- Klicken Sie auf den Befehle-Button, oder drücken Sie [b], um die aktuellen Befehle des Overlords und Einladungen zu Turnieren einzusehen.
- Klicken Sie auf den Hilfe-Taste, oder drücken Sie [F1] oder [?], um den Hilfe-Bildschirm aufzurufen, in dem die Tastatur- und Maus-Befehle aufgeführt sind.

Status-Fenster

Ein Status-Fenster unter der Nebenkarte Englands zeigt Informationen über das Gebiet an, über dem sich der Cursor befindet. Befindet sich der Cursor über einem Dorf oder einer Burg, erhalten Sie dort folgende Informationen:

- Name des County
- Name der Burg oder des Dorfes
- Name des Overlords der Burg oder des Dorfes
- Dorf-Volkszählung — Bevölkerung des Dorfes
- Datum
- Zeitablauf — Geschwindigkeit, mit der die Zeit verstreicht
- Vermögen — der Geldbetrag, den Sie gerade besitzen
- Volkszählung — Bevölkerung in Ihrem Lehen

Befindet sich der Cursor außerhalb der Hauptkarte, zeigt das Status-Fenster Informationen an, die nicht das Land betreffen.

Status-Leiste

Die Status-Leiste unten am Bildschirm listet Ihren Status und die Orte auf, an die Sie gehen können. Die Status-Anzeige ändert sich entsprechend Ihrer Position auf der Hauptkarte. Folgendes könnte angezeigt werden:

- Lehen — Klicken Sie auf "Heim" ,oder drücken Sie [h], um in den Strategie-Raum zu gelangen.
- Angriff — Sie sind bei einer Burg, die Sie oder Ihre Armee angreifen können. Klicken Sie auf „Angriff", oder drücken Sie [a], um die Burg anzugreifen.
- Dorf — Klicken Sie auf "Dorf", oder drücken Sie [d], wenn Sie das Dorf betreten möchten, auf das Sie sich zubewegen.

England betrachten

Conqueror bietet zwei Möglichkeiten, um England zu betrachten, ohne daß sich Ihr Icon von der gegenwärtigen Position wegbewegt.

Die Nebenkarte benutzen

Sobald Sie ein Gebiet auf der Nebenkarte anklicken, zeigt die Hauptkarte die gewählte Gegend an. Um an die Position Ihres Icons zurückzukehren, drücken Sie [r].

Hauptkarte benutzen

Sie können England über die Hauptkarte ansehen, indem Sie den Cursor in die Richtung über den Bildschirmrand bewegen, in die Sie gehen möchten. Sie können aber auch die Pfeiltasten benutzen.

Armeen und Heim-Lehen ansehen

Mit den folgenden Tastaturbefehlen zentrieren Sie die Hauptkarte auf Ihre verschiedenen Armeen oder Ihr Heimat-Lehen:

Sicht-Befehle

Befehl	*Auswirkung*
[1] - [5] (NumLock an)	Zentriert auf Armee 1 bis 5
[z]-Taste	Zentriert auf gegenwärtig aktives Icon
[Leertaste]	Zentriert auf Ihr Lehen
[r]-Taste	Zentriert auf Ihr Icon
Auf Icon klicken	Aktiviert Icon (um Befehle zu geben)

So bewegen Sie sich auf der Hauptkarte

Um einem Ihrer Icons Befehle zu geben, müssen Sie es erst aktivieren, indem Sie es anklicken. Das aktive Icon hat die Form eines Schildes; alle anderen Icons sind viereckig.

Benutzen Sie die Hauptkarte, um Ihre Icons über England zu bewegen. Erstellen Sie einen Weg für Ihr Icon, indem Sie entlang der gewünschten Route links klicken. Mit jedem Klick markiert eine Linie Ihren Weg. Ihr Icon wandert von einer Markierung zur nächsten. Es gibt eine Begrenzung für die Anzahl der Kugeln, die Sie gleichzeitig setzen können. Wenn diese Begrenzung erreicht ist, müssen Sie warten, bis Ihr Icon bis zum Ende des Weges gereist ist, bevor Sie neue Gebiete angehen.

Achtung: Auf manchen Computern reagiert die Maus nur langsam auf Klicks. Sollte das der Fall sein, lassen Sie nach jedem Klick eine Pause, damit der letzte Befehl bestätigt wird.

Wenn Sie einen Fehler machen, während Sie den Weg festlegen, drücken Sie die [Leertaste]. Die [Leertaste] macht die letzte Eingabe rückgängig. Wenn Sie den gesamten Weg löschen möchten, klicken Sie rechts. Das Icon reist dann weiterhin entlang des zuerst festgelegten Weges, bis ein neuer Weg festgelegt ist.

Ihre Figur kann die meisten Flüsse überqueren, kommt allerdings nicht über große Wasserstraßen hinweg. Wenn Sie einen Weg erstellen, der ins Wasser führt, hält ihre Figur am Rand des Wassers an. Erstellen Sie einen neuen Weg, um die Reise Ihres Charakters fortzusetzen.

Zeit- und Terrain-Modifizierungen der Reisegeschwindigkeit

Sie können die Geschwindigkeit ändern, in der die Zeit verrinnt, indem Sie in das Zeit-Feld innerhalb des Status-Fensters klicken. Der Standardwert ist 1x oder die normale Geschwindigkeit. Sie können die Geschwindigkeit erhöhen, indem Sie mit der linken Maustaste auf den Wert des Zeitfaktors klicken oder [s] für „schneller" drücken. Sie verringern die Geschwindigkeit, indem Sie rechts klicken oder [l] für „langsamer" drücken. Die Jahreszeit und das Gelände beeinflussen die Reisegeschwindigkeit Ihrer Figur ebenfalls. Selbst bei einer Einstellung von 10x wird sich Ihr Icon während der Reise im Winter über die Berge immer noch sehr langsam bewegen.

Reisebefehle

Im folgenden sind die Befehle für Maus oder Tastatur aufgelistet, die man zur Ansicht oder zur Reise durch England benötigt. Diese Befehle sind auch im Hilfe-Bildschirm [F1] angezeigt.

Maus-Befehle bei der Reise	
Maus-Befehl	*Auswirkung*
Cursor ans Ende des Bildschirms bewegen	Scrollt die Hauptkarte in die angezeigte Richtung
Linksklick auf Hauptkarte	Erstellt einen Weg, auf dem Ihr aktives Icon reisen wird
Rechtsklick auf aktives Icon	Zeigt Status des angeklickten Icons
Linksklick auf inaktives Icon	Aktiviert das angeklickte Icon
Linksklick auf Nebenkarte	Zeigt den gewählten Ausschnitt von England
Linksklick auf Befehl-Button	Zeigt aktuelle Befehle des Overlords und den Austragungsort des monatlichen Turniers
Linksklick auf Hilfe-Button	Zeigt einen Hilfe-Bildschirm an, der Tastatur- und Maus-Befehle auflistet
Linksklick auf Zeitfaktor	Beschleunigt den Zeitablauf
Rechtsklick auf Zeitfaktor	Verlangsamt den Zeitablauf

Tastatur-Befehle bei der Reise	
Tastatur-Befehl	*Auswirkung*
Linke Pfeiltaste	Bewegt Hauptkarte nach links
Rechte Pfeiltaste	Bewegt Hauptkarte nach rechts
Pfeil nach oben	Bewegt Hauptkarte nach oben
Pfeil nach unten	Bewegt Hauptkarte nach unten
[Pos1] (NumLock an)	Bewegt Hauptkarte diagonal nach links oben
[Ende] (NumLock an)	Bewegt Hauptkarte diagonal nach links unten
[Bild aufwärts] (NumLock an)	Bewegt Hauptkarte diagonal nach rechts oben
[Bild abwärts] (NumLock an)	Bewegt Hauptkarte diagonal nach rechts unten
[Backspace]	Löscht die zuletzt gesetzte Weg-Markierung
[F1]	Zeigt einen Hilfe-Bildschirm an, der Tastatur- und Maus-Befehle auflistet
[s]	Beschleunigt den Zeitablauf
[k]	Zeigt die Karte mit allen Turnier-Plätzen an
[p]	Hält das Spiel an, Pause
[s]	Zeigt Befehle an
[L]	Verlangsamt den Zeitablauf

KAPITEL 9

Kriegführung und Eroberungsgefechte

Um an Macht zu gewinnen und den König herauszufordern, müssen Sie Burgen erobern. Dazu benötigen Sie eine Armee.

Zu ihrer Armee stossen und sie verlassen

Während Sie eine Armee aufbauen, sehen Sie neben Ihrem Lehen ein Armee-Icon, das aus drei Rittern mit Schilden besteht. Befindet sich das Icon Ihrer Figur nahe dem Armee-Icon und Sie möchten sich Ihrer Armee anschließen, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf Ihr Armee-Icon.

Wenn Sie sich der Armee anschließen, stellen Sie sich sowohl dem Nervenkitzel als auch den Gefahren des Kampfes. Falls Ihre Armee verliert, können Sie Ihr Leben lassen, und das Spiel ist vorbei. Bevor er in den Kampf zieht, sichert der kluge Spieler deshalb das Spiel.

Wenn Sie später die Armee verlassen und das Kommando Ihrem Captain übergeben möchten, klicken Sie mit der rechten Maustaste auf das Armee-Icon. In einem Textfenster werden Sie gefragt, ob der Captain das Kommando übernehmen soll. Klicken Sie auf „Ja", oder drücken Sie [Eingabe] zur Bestätigung. Das Icon Ihrer Figur ist aktiv, während das Ihrer Armee jetzt inaktiv ist und sich neben Ihrem Icon befindet. Ist Ihre Armee in einen Kampf verwickelt, während Sie nicht bei ihr sind, erhalten Sie einen Bericht über den Ausgang der Schlacht.

Schlachtfeld

Trifft Ihre Armee auf eine gegnerische Armee, beginnt eine Schlacht. Wenn Sie in die Nähe einer Armee kommen und diese in Kampfhandlungen verwickeln möchten, klicken Sie auf das Icon der gegnerischen Armee. Sie werden in einem Textfenster gefragt, ob Sie die Armee angreifen möchten; antworten Sie mit „Ja".

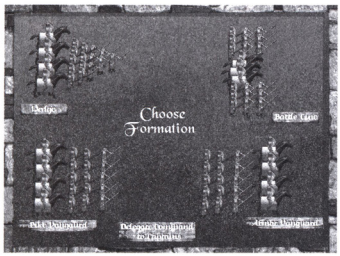
Truppen-Typen

Jede Truppe hat im Kampf einen Vorteil gegenüber einer anderen Art von Truppe. In einem Kampf Mann gegen Mann gilt folgendes:

- Hellebardiere haben eine bessere Chance auf Sieg als (berittene) Ritter.
- Ritter haben eine bessere Chance auf Sieg als Schwertkämpfer.
- Schwertkämpfer haben eine bessere Chance auf Sieg als Hellebardiere.

Sie werden vielleicht Ihre Armee umorganisieren, um die Vorteile gegenüber den feindlichen Einheiten auszunutzen.

Formationen wählen



Vor der Schlacht wählen Sie die Formation, in der Ihre Armee den Kampf beginnt.

- Der Keil. Hellebardiere vorn, Schwertkämpfer in der Mitte und Ritter hinten.
- Die Schlachtlinie. Hellebardiere vorn, Schwertkämpfer hinten und Ritter zwischen den beiden.
- Die gepanzerte Vorhut. Ritter vorne, gefolgt von Hellebardieren und Schwertkämpfer hinten.
- Die Spieß-Formation. Hellebardiere stellen sich in der ersten Reihe auf, Schwertkämpfer und Ritter hinter ihnen.

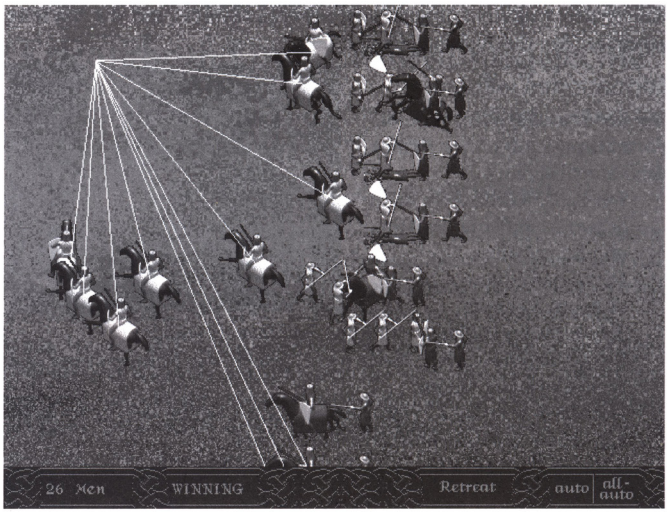
Achtung: Häufig ändern die Kommandeure Ihre Formationsanweisungen, bevor Sie in den Schlachtfeld-Bildschirm gehen.

Schlachtfeld-Bildschirm

Nachdem Sie eine Formation gewählt haben, öffnet *Conqueror* den Schlachtfeld-Bildschirm, der Ihre Männer in Formation auf dem Feld zeigt. Wenn Sie nach rechts scrollen, sehen Sie die Truppen des Gegners in deren Kampfformation.

Befehle auf dem Schlachtfeld

Befehl	*Auswirkung*
Truppengröße	Listet die verbleibende Zahl der Männer in Ihrer Armee auf.
Gewinnen oder Verlieren	Zeigt an, ob Sie gegenwärtig gewinnen oder verlieren.
Umschalten Beginn/ Rückzug	Klicken Sie auf „Beginn", um die Schlacht zu beginnen. Klicken Sie im Schlachtmodus auf "Rückzug", um wegzulaufen.
[p]	Hält das Spiel an, Pause.
Auto und All-Auto Modus	Linksklick auf Truppen, dann „Auto" wählen, die gewählten Männer greifen den nächsten Feind an. Linksklick auf "All-Auto", und alle Männer greifen den nächsten Feind an. Sie können die Männer immer noch an andere Stellen schicken.
Freund/Feind	Zeigt an, ob ein Mann zu Ihnen gehört ("WIR") oder ein Gegner ("FND"=Feind) ist. Wenn der Cursor über einem Ihrer Männer steht, wird auch angezeigt, wieviel Lebensenergie er noch besitzt.



Truppen befehligen

Wie Sie Ihre Truppen aussenden möchten, kann von den Männern der gegnerischen Armee und der Art ihrer Formation abhängen. Sie können Ihren Männern vor der Schlacht einige Befehle geben, damit sie sich bewegen können. Ansonsten warten Ihre Männer darauf, daß der Feind sich nähert und greifen ihn an. Werden sie selbst angegriffen, verteidigen sich Ihre Männer. Um die Truppen zu befehligen, führen Sie folgende Schritte aus:

- Linksklick auf die Truppen, die Ihre nächsten Befehle erhalten sollen. Ein kleiner rosafarbener Schild markiert jede ausgesuchte Truppe.
- Rechtsklick auf die Feldposition, auf die sich Ihre Truppen zubewegen sollen. Eine weiße Linie erscheint von jeder befehligten Truppe zu dieser Feldposition, um zu bestätigen, daß Ihr „Befehl" angekommen ist.
- Sie können allen Ihren berittenen Ritter-, Hellebardier- oder Schwertkämpfer-Einheiten gesonderte Befehle geben, indem Sie [k] für Ritter, [h] für Hellebardiere oder [s] für Schwertkämpfer drücken und dann mit rechts auf das Feld klicken, wohin sie sich bewegen sollen.

- Wenn Sie das Spiel anhalten möchten, um strategische Entscheidungen zu treffen, drücken Sie [p]. Möchten Sie weiterspielen, drücken Sie eine beliebige Taste.

Die Schlacht ist beendet, sobald sich eine der Armeen zurückzieht oder vernichtet ist. Drücken Sie eine beliebige Taste, um das Feld zu verlassen.

Eroberungsgefechte

Um eine Burg zu stürmen und zu erobern, führen Sie Ihre Armee zu einer Burg, drücken [a] oder klicken auf „Angriff", sobald sie in der Mitte des Status-Fensters erscheint. Wenn Sie bei Ihrer Armee sind, machen Sie bei der Erstürmung der Burg mit und gelangen in eine direkte Perspektive. Wenn Sie sich nicht bei der Armee aufhalten, erhalten Sie einen Bericht über den Ausgang der Schlacht. Wie in allen Kampfsituationen können Sie das Spiel nicht speichern, bis die Schlacht vorbei ist.

Um die Burg einzunehmen, müssen Sie den gegnerischen Champion eliminieren, der am Federbusch auf seinem Helm und an einer unterschiedlichen Rüstung zu erkennen ist.

Sollten Sie die Burg einnehmen, so ist die Belohnung unterschiedlich. Nehmen Sie die Burg eines kleines Lehens ein, gehört das Lehen Ihnen. Wenn Sie aber die Burg einer Grafschaft des Overlords einnehmen, gehören sowohl die Burg als auch alle Dörfer und Burgen unter der Kontrolle des Overlords Ihnen.

Direkte Perspektive

Die linke Seite des Bildschirms hält eine direkte Perspektive Ihrer unmittelbaren Umgebung bereit. Um einen vollen Einblick in den Direkte-Perspektive-Bildschirm zu bekommen, drücken Sie [F9]; diese Taste schaltet zwischen dem kleineren und dem vollen Bildschirm des Sichtfensters um. Möchten Sie die Größe des Sichtfensters ändern, drücken Sie [F8], bis Sie die gewünschte Größe erreicht haben. Wenn Sie die Kampfszene verlassen, bleibt die angezeigte Größe als Standardeinstellung. Die folgende Tabelle faßt die Ansichtsfenster-Tasten zusammen, auf die Sie vielleicht während des Kampfes zugreifen wollen.

Befehle zur Gefecht-Anzeige

Befehl	*Auswirkung*
[F1]	Zeigt Hilfe-Bildschirm an
[F8]	Verändert die Größe des Sichtfensters
[F9]	Schaltet zwischen kleinem und vollem Sichtfenster um
[F10]	Schaltet zwischen Sichtfenster und Karten-Anzeige um
[F11]	Bildschirm wird heller
[F12]	Bildschirm wird dunkler
[p]	Hält das Spiel an

Ihren Charakter steuern

Um Ihre Figur durch die Eroberungsgefechte zu steuern, können Sie die Tastatur oder die Maus benutzen. Besitzen Sie einen langsameren Computer (486), so steuern Sie lieber mit den Tastaturbefehlen. Bei einem schnelleren Rechner benutzen Sie die Richtungstasten auf der Tastatur für Bewegungen der Figur und die Maus zum Aufnehmen von Gegenständen und für Angriffe.

Sind Sie in Reichweite eines Gegners, greifen Sie mit Ihrer Waffe an, indem Sie [Strg] drücken oder mit der rechten Maustaste klicken, bis der Gegner fällt. Mit der [Strg]-Taste schlägt Ihre Waffe direkt vor Ihnen, mit Klick der rechten Maustaste schlägt die Waffe in Richtung des Cursors zu.

In einigen Burgen finden Sie vielleicht Waffen oder andere nützliche Dinge an den Wänden oder auf Tischen. Um diese aufzunehmen, gehen Sie mit Ihrer Figur in Reichweite, klicken links oder drücken [Eingabe] oder die [Leertaste]. In Ihrem Inventar können sich nur eine Waffe und eine Art von Rüstung befinden. Um die Waffe zu wechseln, klicken Sie mit der linken Maustaste auf das Waffen-Fenster rechts im Bildschirm oder drücken [w], um eine andere Waffe für den Kampf auszusuchen. Sollten Sie die Eroberungsgefechte gewinnen, wird Ihr Inventory mit den

Gegenständen aktualisiert, die Sie sich in der Burg angeeignet haben. Wenn Sie sich von der Burg zurückziehen oder ein Gefecht verlieren, werden Ihnen alle Gegenstände, die Sie in der Burg aufsammelt haben, wieder abgeknöpft.

Um eine Tür zu öffnen oder zu schließen, positionieren Sie den Cursor auf der Tür, bis der Richtungspfeil grün wird. Klicken Sie dann mit der rechten Maustaste, oder drücken Sie [Eingabe] oder die [Leertaste].

Mit den folgenden Tastatur- oder Mausbefehlen bewegen Sie Ihre Figur durch die Burg, greifen Gegner an, nehmen Gegenstände auf oder öffnen Türen:

Steuerbefehle für Spielfigur im Gefecht

Bewegung	*Tastaturbefehl*	*Mausbefehl*
Vorwärts	Pfeil nach oben	Nach oben, linke Maustaste gedrückt halten
Rückwärts	Pfeil nach unten	Nach unten, linke Maustaste gedrückt halten
Seitlicher Schritt nach rechts	[Alt]-Pfeil nach rechts	Nach rechts, linke Maustaste gedrückt halten
Seitlicher Schritt nach links	[Alt]-Pfeil nach links	Nach links, linke Maustaste gedrückt halten
Diagonal rechts vor	Pfeile nach rechts und oben	Diagonal nach rechts oben, linke Maustaste gedrückt halten
Diagonal links vor	Pfeile nach links und oben	Diagonal nach links oben, linke Maustaste gedrückt halten
Diagonal rechts rückwärts	Pfeile nach rechts und unten	Diagonal nach rechts unten, linke Maustaste gedrückt halten
Diagonal links rückwärts	Pfeile nach links und unten	Diagonal nach links unten, linke Maustaste gedrückt halten
Nach rechts drehen	Pfeil rechts	Nach rechts drehen, linke Maustaste gedrückt halten
Nach links drehen	Pfeil links	Nach links drehen, linke Maustaste gedrückt halten
Kurz aufsehen	[Page up] (Bild aufwärts)	
Kurz hinunterschauen	[Page down] (Bild abwärts)	
Angriff	[Strg]	Rechte Maustaste klicken, Cursor zeigt auf Gegner
Waffen aufnehmen, Türen öffnen	[Leertaste] oder [Eingabe] drücken	Rechte Maustaste klicken
Waffen wechseln	[w] drücken, um nächste Waffe zu wählen. [Eingabe] [Shift]-[w] um, vorherige Waffe zu wählen	Linke Maustaste auf Waffen-Fenster klicken um weiterzublättern; rechte Maustaste um zurückzublättern

Während eines Eroberungsgefechtes können Sie auch einen oder mehrere Ihrer Männer wählen und deren Bewegung steuern oder Anweisungen erteilen.

Benutzen Sie folgende Tastatur- oder Maus-Befehle, um eine solche Anweisung zu erteilen:

Gefechts-Befehle

Befehl	*Tastatur- oder Maus-Befehl*	*Ausgeführte Anweisung*
Alle markieren	[s] drücken	Alle Männer gehorchen dem folgenden Befehl
Angriff	Auf "Angriff" klicken oder [a] drücken	Nächsten Gegner angreifen
Verteidigung	Auf "Verteidigung" klicken oder [d] drücken	Gegenwärtige Position verteidigen
Folgen	Auf "Folgen" klicken oder [f] drücken	Folgen Ihnen, solange Sie in Sichtweite sind
Rückzug	Auf "Rückzug" klicken oder [r] drücken	Vom Gegner weggehen
Alle zurückziehen	[Esc] drücken	Aus der Burg zurückziehen; Sie verlieren das Gefecht und alle Gegenstände aus der Burg

Anzeige von Informationen am unteren Rand

Die folgenden Informationen werden im Spieler-Bildschirm angezeigt.

Aktuelle Nachrichten

Der Abschnitt „Aktuelle Nachrichten" enthält Informationen über eingesammelte Schätze, aktivierte Waffen oder laufende Handlungen.

Befehle

Die Befehle-Buttons zeigen Befehle an, die Sie erteilen können.

Gesundheitszustandsanzeige

Unter dem Textfenster befindet sich die Anzeige für den Gesundheitszustand. Ein grüner Balken bedeutet beste Gesundheit. Wenn Sie verwundet oder müde werden, färbt sich der Balken immer mehr rot ein. Ist der Balken völlig rot, sterben Sie. Suchen Sie nach Essen oder Getränken, um Ihre Gesundheit wiederherzustellen.

Karte auf der rechten Seite

Die rechte Seite des Bildschirms enthält Informationen über Ihre Spielfigur: Die Stärke der Rüstung, die Anzahl der Männer, die mit Ihnen oder gegen Sie kämpfen, die Waffe, die Sie gegenwärtig führen, das Gesamtvermögen, das Sie während des Spiels angesammelt haben, und die Landkarte, die anfangs dunkel ist, sich aber in dem Maße füllt, wie Ihre Männer die Burg erkunden.

Rüstungsstärke

Links von Ihrem Schild zeigt ein senkrechter Balken die Stärke Ihrer Rüstung an. Finden Sie während der Erkundung der Burg eine bessere Rüstung, wächst der Balken und zeigt somit die Stärke der neuen Rüstung an.

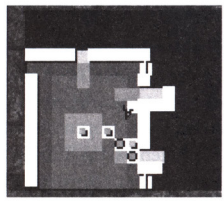
Waffe

Die Waffe, die Sie benutzen, und deren Bezeichnung werden im Waffen-Fenster angezeigt. Benutzen Sie eine Armbrust, zeigt die Zahl daneben an, wie viele Pfeile Sie noch haben. Die Zahl verringert sich, wenn Sie Pfeile verschießen. Um die Waffen zu wechseln, klicken Sie mit der linken Maustaste ins Waffen-Fenster, um im Inventar weiterzublättern; mit Rechtsklicks blättern Sie zurück. Möchten Sie die Tastatur benutzen, dann drücken Sie [w], um weiterzublättern, und [Shift]-[w], um zurückzublättern.

Vermögen

Das Gesamtvermögen, das sich im Spiel angesammelt hat, erscheint auf der rechten Seite des Bildschirms. Während der Erkundung einer Burg können Sie das Vermögen vergrößern, indem Sie Kelche, Schatzkisten, geheime Räume und Beutel mit Geld oder Edelsteinen plündern, die Sie auf Ihrem Raubzug finden. Ihr Gesamtvermögen wird in Schillingen angezeigt.

Karten-Anzeige



Auf der Karten-Anzeige sind Ihre Bewegungen in der Burg zu sehen. Die Pfeilspitze stellt Ihren Charakter dar. Die Spitze des Pfeils zeigt in die Richtung, in die Sie gerade gehen. Ihre Truppen sind die Punkte, die Ihre Farben tragen, die feindlichen Truppen sind die andersfarbigen Punkte.

Um eine Ihrer Truppeneinheiten zu bewegen, klicken Sie mit der linken Maustaste auf den Punkt, der die gewünschte Truppe darstellt. Ein grünes Kästchen zeigt die Truppe an, die Sie ausgesucht haben. Klicken Sie mit der Maus auf das Areal, in das Ihre Truppe vorrücken soll. Die Truppe wandert los. Sie können alle Männer auf einmal anwählen, indem Sie [s] drücken.

Schlacht um London

Das letzte Hindernis vor der Thronbesteigung ist London. Wenn Sie die Krone an sich reißen wollen, müssen Sie durch die Stadt vordringen, den Tower von London stürmen, in den Thronsaal des Tower eindringen und den König in eine bessere Welt befördern. Die Schlacht um London ist eine Schlacht bis zum Tod: Ein Rückzug, egal von welcher Stelle aus, auch aus dem Thronsaal, läßt Sie automatisch den gesamten Kampf verlieren.

Strategische Tips

1. Ob Sie den Drachen verfolgen, nach Eroberungen streben oder beides — Sie profitieren auf jeden Fall von einer starken, ausgeglichenen wirtschaftlichen Lage in der Heimat. Je mehr Sie im März säen, umso mehr ernten Sie im Juli. Regelmäßiges Einkommen und eine wachsende Bevölkerung an Leibeigenen hilft Ihnen beim Kauf einer besseren Ausrüstung und bei der Aufstellung mächtiger Armeen.
2. Knausern Sie nicht bei der Ausrüstung. Leisten Sie sich das Beste, und Sie werden sehen, daß es sich mit leichten Siegen bezahlt macht. Bauen Sie Ihre Fertigkeiten in Turnieren aus — bevor Ihre Feinde diese im entscheidenden Kampf auf die Probe stellen.
3. Wenn Sie auf Eroberungen aus sind, wählen Sie eine Schlacht sorgsam aus. Sobald Sie einen anderen Lord angreifen, wird er seine Armeen unbarmherzig auf Sie hetzen. Es wäre weise, wirklich starke Armeen aufzubauen, bevor Sie zuschlagen. Vorsicht ist auch geboten, wenn Sie Befehle Ihres Königs mißachten, denn dann müssen Sie damit rechnen, ab sofort als Feind betrachtet zu werden.
4. Es ist nicht immer notwendig, Gegner auf dem Schlachtfeld niederzumachen. Manchmal erreichen Sie Ihr Ziel auch durch einen Rückzug oder einen Umweg.
5. Wenn Sie ein Eroberungsgefecht gewinnen, gehen Sie nicht fort, ohne alle Räume, Fässer, Vasen, Waffenkammern, Geheimtüren usw. durchsucht zu haben. Beute, die Sie nach dem Gefecht nicht finden, bleibt für immer verborgen.
6. Wenn Sie Fässer kaputtschlagen, drücken Sie die Taste [Bild nach unten], um hinunterzusehen.
7. Wenn Sie beim Turnier-Zirkus mitmischen, stürzen Sie sich besser nicht in eine übereilte Heirat. Sie könnten auf die Gunst von mehr als nur einer Lady angewiesen sein, um ans Ziel zu gelangen.
8. Speichern Sie vor jedem kritischen Ereignis Ihr Spiel, etwa vor einer Schlacht oder Heirat. Sie könnten das Ergebnis bereuen.
9. Wenn Sie gewinnen, spielen Sie nochmal! Mit einer anderen Spielfigur entwickelt sich das Spiel ganz anders: Neue wirtschaftliche, strategische und sogar romantische Möglichkeiten eröffnen sich Ihnen. Und denken Sie daran — Sie können gewinnen, indem Sie das Königreich erobern oder den Drachen töten. Probieren Sie beides aus!

ANHANG A

Problemlösungen

Probleme und Lösungen

Problem: Wenn ich versuche, das Spiel zu starten, erhalte ich die Fehlermeldung "Out of Memory" (Nicht genügend Speicher).

Lösung: Schließen Sie alle im Hintergrund laufenden Programme oder Bildschirmschoner. Falls Sie dann noch immer nicht genügend Speicher haben, schauen Sie auf der nächsten Seite unter "Eine Boot-Diskette erstellen" nach.

Problem: Wenn ich das Spiel starten möchte, erhalte ich die Fehlermeldung "VESA not detected" (VESA-Treiber nicht gefunden).

Lösung: Wenn Sie *Conqueror* im SVGA-Format spielen, müssen Sie vor dem Start einen VESA-Treiber laden. S. "VESA-Treiber installieren" auf der nächsten Seite.

Problem: Während der animierten Sequenzen bleibt ein Teil der Szene hängen und wird weitergeschleppt, wodurch auf dem Monitor ein ziemlich wirres Bild erscheint.

Lösung: Dieses Problem tritt meistens bei langsameren 486er Computern auf. Um das Problem aus der Welt zu schaffen, schalten Sie im Optionen-Bildschirm die digitale Sprachausgabe ab oder gehen in die Datei CONQUER.INI und stellen dort alle Optionen für digitalisierten Sound auf OFF (AUS).

Problem: Im Spiel springt mein Mauszeiger, ist langsam und verschwindet hin und wieder.

Lösung: Ihr Maustreiber ist alt und muß mit einer neueren Version ersetzt werden. Bitte besorgen Sie sich beim Hersteller Ihrer Maus den neuesten Treiber.

Problem: Wenn ich conquer eingebe, erscheint außer dem Eröffnungsbildschirm die Fehlermeldung "CDR-101: Abort, Retry, oder Fail?".

Lösung: Ihr CD-ROM-Laufwerk ist nicht richtig konfiguriert, oder Ihr MSCDEX.EXE-Treiber ist nicht mehr auf dem neuesten Stand. Informieren Sie sich in der Dokumentation Ihres Computers.

Eine Boot-Diskette erstellen

Falls Sie die benötigten 8 MB RAM haben, aber die Fehlermeldung "Not Enough Memory" (Nicht genügend Speicher) bekommen, wenn Sie das Spiel unter DOS starten möchten, sollten Sie eine DOS-Boot-Diskette erstellen, um Speicher freizusetzen.

1. Legen Sie eine leere Diskette in Laufwerk A:.
2. Gehen Sie in Ihr \SIERRA\CONQUER-Verzeichnis, tippen Sie install, und drücken Sie [Eingabe].
3. Wählen Sie "Make a Bootable Floppy Disk", und folgen Sie den Anweisungen auf dem Bildschirm.
4. Um die Boot-Diskette zu benutzen, legen Sie einfach die fertige Boot-Diskette in Ihr Laufwerk A: und starten den Computer neu. Wenn Ihr Computer jetzt startet, sollte er mit der für dieses Spiel richtigen Speicherkonfiguration hochfahren. (Um wieder mit der normalen Konfiguration zu starten, nehmen Sie die Boot-Diskette einfach aus dem Laufwerk und starten den PC neu.)

Falls Sie Probleme haben, das Spiel unter Windows 95 zu starten, lassen Sie das Sierra-Setup-Programm nochmals ablaufen. Dort finden Sie in den Online-Dateien README oder SUPPORT Hilfe.

VESA-Treiber installieren

Falls Sie die Fehlermeldung "No VESA Driver" (Kein VESA-Treiber) erhalten, sobald Sie das Spiel starten, müssen Sie einen VESA-Treiber für Ihre Videokarte installieren. Der VESA-Treiber muß jedesmal in den Speicher geladen werden, bevor das Spiel gestartet wird. Sie können den Treiber vielleicht von der Utility-Disk Ihrer Videokarte installieren. Benötigen Sie weitere Details über VESA-Treiber, öffnen Sie die README-Textdatei auf der CD oder lesen sie, indem Sie die Sierra-Install- oder Setup-Programme nochmals ablaufen lassen.

ANHANG B

Kundendienst

SERVICE-ABTEILUNGEN	RUFNUMMERN	ÖFFNUNGSZEITEN
Kundendienst- Tel	(D) (06103) 99 40 40	9-19 Uhr - Montag bis Freitag
Kundendienst - Fax	(D) (06103) 99 40 35	Rund um die Uhr
Mailbox Produkt-, Marketing-, Technische Informationen	(D) (06103) 99 40 41	Rund um die Uhr
Hintline* Lösungshinweise	(D) (0190) 515 616	Rund um die Uhr

* Nur in Deutschland verfügbar, 0,23 DM für 12 Sek

Zögern Sie nicht, sich schriftlich an den Kundendienst von Sierra zu wenden:

SIERRA COKTEL DEUTSCHLAND
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
Deutschland

ANHANG C

Quellenangaben

Während der Erarbeitung von *Conqueror: A.D. 1086* wurden folgende Bücher und Materialien zur Inspiration und Referenz verwendet. Anschließend wurden die historischen Daten sehr frei bearbeitet, um das Gameplay zu verbessern. Als Ergebnis soll Conqueror: A.D. 1086 eine moderne Interpretation des Mittelalters und kein historisch akkurates Porträt dieses Zeitalters sein.

Abrams, The Norton Anthology of English Literature, Volume 1, W.W. Norton & Co., New York, NY, 1986.

Bain, George, Celtic Art, The Methods of Construction, New York, NY, 1951.

Baker, Timothy, Medieval London, Praeger, New York, NY, 1970.

Balent, Matthew, Weapons & Armour, Palladium, Detroit, MI, 1981.

Balent, Matthew, Weapons & Castles, Palladium, Detroit, MI, 1982.

Barber, Richard, & Juliet Barker, Tournaments, Weidenfeld & Nicolson, New York, NY, 1989.

Bishop, Morris, The Middle Ages, Houghton Mifflin, Boston, MA, 1968.

Burton, Sir Richard F., The Book of the Sword, Dover, England, 1987.

Colledge, Eric, The Medieval Mystics of England, Scribners, New York, NY, 1961.

Cormack, Patrick, Castles of Britain, Crescent Books, London, England, 1982.

Delbruck, Hans, Medieval Warfare, University of Nebraska, Lincoln, NE, 1990.

de Lorris, Guillaume, & Jean de Meun, The Romance of the Rose, E. P. Dutton & Co., New York, NY, 1962.

Edge, David, & John Miles Paddock, Arms & Armor of the Medieval Knight, Crescent Books, New York, NY, 1991.

Erickson, Corolly, The Medieval Vision, Oxford Press, Oxford, England, 1976.

Foulkes, Charles F., The Armourer and His Craft, 11th to 16th Century, Dover, New York, NY, 1988.

Furtado, Peter, Nathaniel Harris, Hazel Harrison, & Paul Pettit, The Country Life Book of Castles and Houses in Britain, Crescent Books, New York, NY, 1986.

Gies, Frances, The Knight in History, Harper & Row, New York, NY, 1987.

Gies, Joseph, & Frances Gies, Women in the Medieval Ages, Harper & Row, New York, NY, 1978.

Gies, Joseph, & Frances Gies, Life in a Medieval Castle, Harper & Row, New York, NY, 1988.

Gies, Joseph, & Frances Gies, Life in a Medieval Village, Harper & Row, New York, NY, 1990.

Gilbert, Martin, British History Atlas, Macmillan, New York, NY, 1968.

Griess, Thomas, Ancient & Medieval Warfare, Avery, Wayne, NJ, 1984.

Hammond, Peter, The Tower of London, Department of the Environment, England, 1987.

Hanson, Michael, 2000 Years of London, Country Life Limited, London, England, 1967.

Herm, Gerhard, The Celts, St. Martin's Press, New York, NY, 1977.

Hibbert, Christopher, Tower of London, Newsweek, New York, NY, 1971.

Hollister, C. Warren, Medieval History, Wiley & Sons Inc., 1964.

Keen, Maurice, The Pelican History of Medieval Europe, Penguin Books, London, England, 1968.

Macauley, David, Castle, Houghton Mifflin, Boston, MA, 1977.

Machiavelli, Niccolo, The Art of War, Da Capo, New York, NY, 1965.

Marshall, Leon C., The Study of Human Progress, Macmillan, New York, NY, 1927.

McEvedy, Colin, The Penguin Atlas of Medieval History, Penguin Books, London, England, 1961.

Meyers, P.V.N., Medieval and Modern History, Ginn and Co., 1889.

Miles, Bernard, Beautiful Britain, Guild, London, England, 1984.

Minney, R. J., The Tower of London, Prentice-Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1970.

National Geographic Society, The Age of Chivalry, National Geographic Society, 1969.

Oakshot, Ewart, The Archaeology of Weapons, Barnes & Noble, New York, NY, 1960.

Owen, Gale R., Rites & Religions of the Anglo Saxons, Dorset, 1985.

Parnell, Geoffrey, The Tower of London, B T Batsford Ltd./English Heritage, London, England, 1993.

Porter, Darwin, Frommer's Dollarwise England & Scotland, Simon & Schuster, New York, NY, 1989.

Radice, Betty, The Letters of Abelard and Heloise, Penguin Books, London, England, 1974.

Roberts, Clayton, & David Roberts, A History of England, Prentice Hall, Englewood Cliffs, NJ, 1980.

Stone, George, A Glossary of the Construction, Decoration and Use of Arms and Armor, Southworth Press, New York, NY, 1934.

Warner, Philip, The Medieval Castle, Barnes & Noble, 1971.

Wells, H.G., The Outline of History, Volume II, Garden City, 1931.

Wilson, Eva, Early Medieval Designs of Britain, Dover, 1983.

Wood, Michael, In Search of the Dark Ages, Facts on File, Oxford, England, 1987.

ANHANG D

Mitwirkende

Software Sorcery & Havokware

Handbuch	Rachel Shaw & Kristi Jennings
Ausführende Produzenten	Catherine Jones & James R. Jones III
Programm-Manager	Bernie Tyler
Technische Leitung	Joe Pasquarello
Co-Produktion	Shon Damron
Spieltext	Rachel Shaw & Kristi Jennings
Leitung Programmierung	Bruce Moore, Joe Pasquarello & Lee Waggoner
3D-Programmierung	Jim O'Keene
Spezielle Programmierung	Ofer Estline, Jim Frantz, Alex Shatsky & Ron Yarnall
Künstlerische Leitung	Mac MacGibbon
Leitung Grafik	Scott McDaniel
Grafik	Torin Hill, Jeff Hydorn, Ben Lazzaro, Russ Sabin, Dale Sedenquist, Rich Sjoberg, Laurie Fuller & Marjorie Taylor
Multimedia-Beratung	Julie Mitchell
Tontechnik	Rade Stojsavljevic & David Yee
Original-Musik	David Milner
Spieltest	Brent Avery & Rick Rossiter

Sierra On-Line

Ausführender Produzent	Tony Reyneke
Produktion	Graeme Bayless
Co-Produktion	Larry Sayre
Leitung Qualitätssicherung	Dave Steele
Technik Qualitätssicherung	Alan Roberts
Kompatibilität	Gary Stevens
Test	Eli Hayworth, Ben Nahorney & Jeff Wilson
Publikations-Manager	Kevin Lamb
Reaktion	Kurt Weber
Korrektur	Lynne Ertle
Design & Layout	Sue Roberts
Produkt-Management	Barbara Schwabe
Produkt-Management-Assistenz	Brad Bethune
Management für kreative Dienste	Heather Laven
Management Öffentlichkeitsarbeit	Barbara Dawson
Management Einkauf	Sandra Simonson
Globalisierungsproduktion	Richard Ewing
Globalisierungsprogrammierung	Steve Messick
Deutsche Übersetzung	Kai Brinkman/Antje Hink
Französische Übersetzung	Mireille Wheeldon

Time Warner Interactive

• Darsteller

Victoria	Glynnis Barber
Priest	Geoffrey "The Valiant" Forward
Jane, Adela	Nancy Hammil
Gilbert, Otto	Eliott Harold
Anna Lisa, Nanny	Cynthia Harrison
Valetta	Elaine Welton Hill
Hugh, Nigel	Benjamin Livingston
Wendessa, Nellie	Erica Rogers
Ivo, Gerard	Al Rossi
Frederick, Wirt, Schmied	John Serembe
Albert	Jeffrey Paul Whitman
Le père Hyacinth, Simon	Jacob Witkin
Geldverleiher, Richard	Donald Monat

• Die Clips

Stimme des Spielers	Gary Bullock
Der König	Christopher Neame
Alter Ritter	Von Schauer

• Die Mannschaft

Dialogregie	Lena "Swedish Wonder Woman" Pousette
Dialekt-Trainer	Geoffrey "The Valiant" Forward
Autor	Brooks "Almost Omnipotent" Wachtel

• Tests TWI

Test-Management	Don Godwin
Test-System-Überwachung	Glen Roe
Test-Resource-Überwachung	Jenn Lunt
Test-Leitung	Brian Meisenheimer
Core-Test	Allen Austin, Mike Yi, Ed Miya, Jeremy Gwynne
Zusätzlicher Test	James Dutcher, Chuck Ostile, Michael Rusak, Eric Van Beek, Ken Kinser, Doyle Moyer, Giannine Mustari, Alex Sarkissian

• Besonderer Dank an

David Riordan, Theresa McDowell, Charlene Steele und dieTWI-Marketing-Abteilung, Damon Williams

ANHANG E

Index

A

Angriff, 9, 17, 22, 50, 53
Armee
  Bewegen, 47
  Erstellen, 37
  Hinzustoßen, 50
  Im Feld, 50
  Truppen-Typen, 50
  Verlassen, 50
Äxte, 31
Bauen, 12, 40

B

Bauernhof-Bildschirm, 13, 38
Befehle im Kampf, 9, 24, 52, 56
Bewaffnung, 1, 29
Bewegen, 47
Boot-Diskette, 61
Burg-Bildschirm, 12, 38

C

Charaktergenerierung, -Wahl, 18

D

Damen, 25
Dolche, 32
Dorf,
  Besuch, 11, 26, 27
  Bildschirm, 14, 39
Drachen, 2, 17

E

Eroberungsgefechte, 9, 53

F

Formationen, 51
Frauen, 25

G

Gebäude entfernen, 40
Gefechte, 9, 53
Geld, 28, 29, 41
Geldverleiher, 28
Gesundheit, Kampf, 56

H

Hämmer, 32
Helme, 35
Hilfe-Bildschirm [F1], 25

I

Installation, 3

K

Kirche, 35
Kosten
  Lehen, 41
  Waffen, 29
Kriegsplanung, 13, 37
Kundendienst, 62

L

Ladies, 25
Landkarten, 43, 44, 58
Lanzenstechen, 7, 21
Lehen
  Steuerung, 39
  Verwaltung, 38
London erobern, 2, 58

M

Messer, 32

O

Optionen-Menü, 5

P

Politischer Status, 42
Priester, 35
Problemlösungen, 60

R

Reisen, 47
Rüstung, 34

S

Schänke, 27
Schilde, 33
Schlachtfeld, 10, 50
Schmied, 29
Schwerter, 29
Schwertkampf, 8, 22
Speicherprobleme, 61
Spiel-Ziele, 2, 17, 58
Spione, 38
Status-Bildschirme, 42
Steuern, 41
Strategie, 59
Strategie-Karte, 15, 44
Strategie-Raum, 12, 36
Streitkolben, 31

T

Technischer Kundendienst, 62
Tips, 59
Tribünen, 25
Truppen-Typen, 50
Turniere, 7, 21
Tutorial, 7

U

Überblick, Lehen, 42

V

Verwaltungs-Bildschirme, 38
VESA-Treiber, 61

W

Waffen kaufen, 29
Waffen, 1, 29
Wald-Bildschirm, 14, 39
Wirtschaftlicher Status, 42

Z

Zeitablauf, 48

Notes

Notes

Notes

Notes

Bitte senden Sie diese GARANTIEKARTE an uns zurück (Bitte in Druckbuchstaben ausfüllen!)

3 Gründe, warum Sie die Garantiekarte zurücksenden sollten:

- 90 Tage Garantie auf Ihre Datenträger (Mängel an Material und Beschaffenheit).
- Unsere Hotline steht Ihnen unter der Nummer 06103/994040 für alle Fragen von Montag bis Freitag von 9-19 Uhr zur Verfügung.
- Sie werden regelmäßig über alle Updates, Neuerscheinungen, Angebote u.ä. informiert.

NAME

VORNAME **MITGLIEDSNUMMER***

GEBURTSDATUM **ADRESSE**

WOHNORT **PLZ**

LAND **TÉL**

*Wenn Sie bereits eine Mitgliedsnummer haben, bitte hier eintragen

COMPUTER	**BETRIEBSSYSTEM**	**PERIPHERIE**
PC ❑ MAC ❑ ANDERER ❑	MS/DOS ❑ WINDOWS ❑	CD ROM ❑ DRUCKER ❑
	OS/2 ❑ ANDERES ❑	MODEM ❑ SOUNDKARTE ❑

NAME DER GEKAUFTEN PRODUKTE :

KAUFDATUM : Medium: DISKETTEN ❑ CD ROM ❑

- Name und Ort des Geschäftes: ______
- Wo Sie das Produkt gekauft haben ______
- Welche Zeitschriften lesen Sie regelmäßig ?

COMPUTERZEITSCHRIFTEN		**ANDERE ZEITSCHRIFTEN**	
1 ______	2 ______	1 ______	2 ______
3 ______	4 ______	3 ______	4 ______

Bitte mit 80 Pf
freimachen,
falls Marke
zur Hand

ANTWORT

Sierra/Coktel Vision
Robert-Bosch-Str. 32
63303 Dreieich
DEUTSCHLAND

©1995 Sierra On-Line, Inc. ® und/oder ™ sind eingetragene Warenzeichen von, oder Lizensiert an Sierra On-Line, Inc.
Alle Rechte vorbehalten. Windows ist ein eingetragenes warenzeichen der Microsoft Corporation.

S51505202621 Deutsch